

# PERANCANGAN USER EXPERIENCE SITUS WEB SENJANI KITCHEN MENGGUNAKAN HUMAN CENTERED DESIGN

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh:

Zainuri Mahmud

NIM: 175150400111025



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
JURUSAN SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
MALANG  
2021

# PENGESAHAN

## PERANCANGAN USER EXPERIENCE SITUS WEB SENJANI KITCHEN MENGGUNAKAN HUMAN CENTERED DESIGN

### SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun Oleh :  
Zainuri Mahmud  
NIM: 175150400111025

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada  
1 Juli 2021

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Ismiarta Aknuranda, S. T., M.Sc., Ph.D.  
NIK: 2010067407191001

Dosen Pembimbing 2



Andi Reza Perdanakusuma, S.Kom., M.MT.  
NIK: 2016078611281001

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Issa Arwani, S.Kom., M.Sc.  
NIP: 198309222012121003



## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiaris, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surakarta, 30 Mei 2021



Zainuri Mamud

NIM: 175150400111025



## KATA PENGANTAR

Rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memudahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan *User Experience* Situs Web Senjani Kitchen Menggunakan *Human Centered Design*”. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai yang diharapkan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Ismiarta Aknuranda, S.T., M.Sc., Ph.D. dan Bapak Andi Reza Perdanakusuma, S.Kom., M.MT, selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktunya dalam membimbing penulis selama proses penulisan skripsi.
2. Bapak Yusi Tyroni Mursityo, S.Kom., M.AB. selaku ketua Program Studi Sistem Informasi.
3. Bapak Issa Arwani, S.Kom., M.Sc. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.
4. Kedua orang tua saya yang saya cintai, Bapak Panio, Ibu Watiyem, dan kakak saya Adip Purnomo yang sudah menemani saya dalam pembuatan skripsi ini.
5. Mas Abdul Latif selaku CEO Senjani Kitchen yang selalu menyediakan waktunya untuk membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman terdekat saya yang selalu mendukung dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini Baariq Fairuuz Azhar, Renaldi Sidiq Wibowo, Nafian Hanandyawan, M. Royhan Afif A. M, R. F. Adji, Izaz Farras S, Alwan F., Krisna E. P, Rijal Akbar.
7. Kakak tingkat saya Mas Faisal Risq E, Mas Iqbal Putra S., Mbak Lina Fitra, yang selalu memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Keluarga besar penulis di POROS dan Raion Community yang telah menemani penulis dalam mencari pengalaman dan belajar dalam berorganisasi.
9. Seluruh responden yang terlibat dalam penelitian ini yang sudah menyediakan waktunya dalam membantu penelitian ini.
10. Keluar besar mahasiswa Sistem Informasi 2017 yang telah memberikan banyak pengalaman dalam dunia perkuliahan.

Dalam penulisan skripsi ini penulis sadar masih terdapat banyak kesalahan. Oleh karena itu, saran dan masukan sangat membantu penulis untuk terus berkembang. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan seluruh pihak.

Surakarta, 01 Juni 2021

Penulis

Zainurimahmud32@gmail.com



## ABSTRAK

**Zainuri Mahmud, Perancangan *User Experience* Situs Web Senjani Kitchen Menggunakan *Human-Centered Design***

**Dosen Pembimbing: Ismiarta Aknuranda, S.T., M.Sc., Ph.D. dan Andi Reza Perdanakusuma, S.Kom., M.MT.**

Senjani Kitchen merupakan perusahaan yang bergerak dalam catering harian. Pada proses bisnisnya Senjani Kitchen menerapkan sistem kupon. Oleh karena itu, pengguna diminta untuk membeli kupon dan menggunakannya untuk memesan catering harian. Akan tetapi proses saat ini masih dilakukan manual melalui whatsapp. Oleh karena itu, pengguna harus mencatat pengelolaan kupon mereka sendiri. Selain itu proses bisnis yang masih banyak bergantung pada manusia menyebabkan sering terjadinya kesalahan dalam pemesanan pengguna. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi baru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan sebuah situs web. Dalam pembuatan situs web dibutuhkan sebuah desain yang memiliki *user experience* yang baik sehingga pengguna akan nyaman dan puas. *Human Centered Design* (HCD) merupakan kerangka kerja perancangan *user experience* yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, cocok digunakan sebagai landasan dalam perancangan. Hasil evaluasi desain yang telah dilakukan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) mendapatkan nilai daya tarik sebesar 1,698, nilai kejelasan sebesar 1,786, nilai efisiensi sebesar 1,655, nilai ketepatan sebesar 1,631, nilai stimulasi sebesar 1,464, dan nilai kebaruan sebesar 0,786. Yang mana nilai daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi mendapat predikat *Good* (Baik), dan nilai kebaruan mendapat predikat *above average* (Diatas Rata-rata). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa desain solusi memiliki *user experience* yang baik.

Kata kunci: *user experience, human-centered design, UEQ, catering harian*



## ABSTRACT

**Zainuri Mahmud, *Designing User Experience Website for Senjani Kitchen Using the Human-Centered Design***

**Supervisors: Ismiarta Aknuranda, S.T., M.Sc., Ph.D. dan Andi Reza Perdanakusuma, S.Kom., M.MT.**

*Senjani Kitchen is a company engaged in daily catering. In the business process Senjani Kitchen applies a coupon system. So that users are asked to buy a certain number of coupons and can use these coupons to order daily catering. However, the current process is still done manually via WhatsApp, so users must record their own coupon management. In addition, because business processes are still dependent on humans, it causes frequent errors in user orders. So that a new innovation is needed to overcome these problems. One of the innovations that can be done is with a website. In making a website, it takes a design that has a good user experience so that users will be comfortable and satisfied. Human Centered Design (HCD) is a user experience design framework that focuses on user needs, so it is suitable for use as a design foundation. The results of the design evaluation that have been carried out using the User Experience Questionnaire (UEQ) get an attraction value of 1.698, a clarity value of 1.786, an efficiency value of 1.655, an accuracy value of 1.631, a stimulation value of 1.464, and a novelty value of 0.786. Where the value of attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, and stimulation received the predicate Good, and the recency value received the predicate above average. Thus it can be concluded that the solution design has a good user experience.*

**Keywords:** *user experience, human-centered design, UEQ, daily catering*

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Manfaat.....	2
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Sistematika Pembahasan .....	3
BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN .....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Profil Senjani Kitchen .....	5
2.3 User Experience.....	6
2.4 Elemen dari Mobile User Experience .....	6
2.5 Google Material Design .....	8
2.6 Google Material Foundation.....	8
2.6.1 Typography.....	8
2.6.2 Penerapan skala jenis typography .....	9
2.6.3 Icons .....	12
2.6.4 Metric and Keylines.....	13
2.6.5 Communication.....	13
2.7 Google Material Guidelines .....	16
2.7.1 Components.....	16
2.8 Information Architecture.....	23



2.9 Human-Centered Design.....	23
2.10 Persona .....	24
2.11 Usability Testing.....	25
2.12 User Experience Questionnaire (UEQ) .....	26
<b>BAB 3 METODOLOGI .....</b>	<b>29</b>
3.1 Studi Literatur .....	29
3.2 Human-Centered Design.....	29
3.2.1 Analisis Konteks Penggunaan.....	29
3.2.2 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	29
3.2.3 Pembuatan Desain Solusi.....	29
3.2.4 Evaluasi Desain Solusi .....	30
3.3 Kesimpulan dan Saran .....	30
<b>BAB 4 ANALISIS KONTEKS PENGGUNAAN DAN KEBUTUHAN.....</b>	<b>31</b>
4.1 Analisis Konteks Penggunaan .....	31
4.1.1 Identifikasi Stakeholder dan Calon Pengguna .....	31
4.1.2 Identifikasi Lingkungan Sistem.....	31
4.1.3 Hasil Penggalan Data Stakeholder .....	32
4.1.4 Hasil Penggalan data Calon Pengguna .....	32
4.1.5 Pembuatan Persona.....	32
4.2 Analisis Konteks Kebutuhan.....	33
4.2.1 Identifikasi Kebutuhan Fungsional.....	33
4.2.2 Identifikasi Kebutuhan Nonfungsional.....	34
4.2.3 Use Case Diagram .....	35
4.2.4 Use Case Specification .....	37
<b>BAB 5 PERANCANGAN USER EXPERIENCE.....</b>	<b>45</b>
5.1 Information Architecture (IA) .....	45
5.2 Wireframe.....	45
5.3 High Fidelity User Interface.....	60
5.3.1 Beranda.....	60
5.3.2 Masuk dan Daftar .....	61
5.3.3 Jadwal Menu .....	62
5.3.4 Pembelian Kupon.....	63



5.3.5	Pembayaran Kupon.....	64
5.3.6	Kupon.....	66
5.3.7	Pakai Kupon.....	65
5.3.8	Pesanan.....	66
5.3.9	Detail Pesanan.....	67
5.3.10	Akun.....	68
5.4	Prototype.....	69
<b>BAB 6 EVALUASI DESAIN SOLUSI DAN DESAIN PERBAIKAN.....</b>		<b>71</b>
6.1	Evaluasi Desain Solusi.....	71
6.1.1	Perencanaan.....	71
6.1.2	Tingkat Keberhasilan Penyelesaian Tugas.....	73
6.1.3	Tingkat Bebas Kesalahan.....	73
6.1.4	Temuan.....	74
6.2	Desain Perbaikan.....	75
6.2.1	Beranda.....	75
6.2.2	Jadwal Menu.....	76
6.2.3	Pakai Kupon.....	77
6.2.4	Detail pesanan.....	78
6.2.5	Akun.....	79
6.2.6	Keluar.....	80
6.3	Evaluasi Desain Perbaikan.....	81
6.3.1	Perencanaan.....	81
6.3.2	Tingkat keberhasilan Penyelesaian Tugas.....	82
6.3.3	Tingkat Bebas Kesalahan.....	82
6.3.4	Pengujian UEQ.....	83
<b>BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>85</b>
7.1	Kesimpulan.....	85
7.2	Saran.....	85
<b>DAFTAR REFERENSI.....</b>		<b>86</b>
<b>LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA DENGAN CALON PENGGUNA.....</b>		<b>88</b>
<b>LAMPIRAN B WAWANCARA DENGAN STAKEHOLDER.....</b>		<b>105</b>
<b>LAMPIRAN C WAWANCARA USABILITY TESTING DESAIN SOLUSI.....</b>		<b>106</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Identifikasi Lingkungan Sistem .....	31
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional .....	34
Tabel 4.3 Kebutuhan Nonfungsional .....	35
Tabel 4.4 <i>Use Case Specification</i> Mendaftarkan Diri .....	37
Tabel 4.5 <i>Use Case Specification</i> Masuk .....	38
Tabel 4.6 <i>Use Case Specification</i> Keluar .....	38
Tabel 4.7 <i>Use Case Specification</i> Melihat Jadwal Menu .....	39
Tabel 4.8 <i>Use Case Specification</i> Membeli Kupon .....	39
Tabel 4.9 <i>Use Case Specification</i> Menggunakan Kupon .....	40
Tabel 4.10 <i>Use Case Specification</i> Melihat Riwayat Pesanan .....	41
Tabel 4.11 <i>Use Case Specification</i> Melihat Riwayat Kupon .....	41
Tabel 4.12 <i>Use Case Specification</i> Mengubah Data Diri .....	42
Tabel 4.13 <i>Use Case Specification</i> Mengubah Pesanan .....	42
Tabel 4.14 <i>Use Case Specification</i> Membatalkan Pesanan .....	43
Tabel 4.15 <i>Use Case Specification</i> Melihat Bantuan .....	43
Tabel 4.16 <i>Use Case Specification</i> Mengubah Kata Sandi .....	44
Tabel 5.1 <i>Wireframe</i> Situs web Senjani Kitchen .....	46
Tabel 6.1 Skenario tugas .....	71
Tabel 6.2 Tingkat keberhasilan penyelesaian tugas desain solusi .....	73
Tabel 6.3 Tingkat bebas kesalahan desain solusi .....	74
Tabel 6.4 Daftar temuan masalah desain solusi .....	74
Tabel 6.5 Tingkat keberhasilan penyelesaian tugas desain perbaikan .....	82
Tabel 6.6 Tingkat bebas kesalahan desain perbaikan .....	82
Tabel 6.7 Tingkat konsistensi jawaban responden .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Elements Mobile User Experience</i> .....	7
Gambar 2.2 13 kombinasi typography .....	9
Gambar 2.3 Guidelines typography Google Material .....	9
Gambar 2.4 Penggunaan kombinasi typography .....	10
Gambar 2.5 Penggunaan H6 (Headlines 6) digunakan untuk judul .....	10
Gambar 2.6 contoh penggunaan <i>subtitles</i> .....	11
Gambar 2.7 Contoh penggunaan <i>body</i> .....	11
Gambar 2.8 Penggunaan Overline .....	12
Gambar 2.9 Penggunaan Caption .....	12
Gambar 2.10 <i>Theming</i> pada <i>Icon</i> .....	12
Gambar 2.11 Pedoman <i>Metric and Keylines</i> .....	13
Gambar 2.12 Penerapan <i>confirmation and acknowledgement</i> .....	14
Gambar 2.13 Empty States .....	15
Gambar 2.14 Ukuran standar <i>Regular Top App Bars</i> .....	16
Gambar 2.15 Ukuran standar <i>Extended Regular Top App Bars</i> .....	16
Gambar 2.16 Ukuran standar <i>Bottom Navigation</i> .....	17
Gambar 2.17 Ukuran standar <i>button</i> .....	18
Gambar 2.18 Ukuran standar <i>simple dialog, alert dialog, dan confirmation dialog</i> .....	19
Gambar 2.19 contoh <i>dividers</i> .....	19
Gambar 2.20 ukuran standar <i>list single dan two line</i> .....	20
Gambar 2.21 ukuran standar <i>menus</i> .....	20
Gambar 2.22 ukuran standar <i>selection controls</i> .....	21
Gambar 2.23 ukuran standar <i>tabs</i> .....	22
Gambar 2.24 ukuran standar <i>filled text fields</i> .....	23
Gambar 2.25 <i>Human Centered Design Diagram</i> .....	24
Gambar 2.26 Contoh Persona .....	25
Gambar 2.27 UEQ kuesioner .....	27
Gambar 4. 1 Persona <i>Stakeholder</i> .....	32
Gambar 4.2 Persona Calon Pengguna .....	33



Gambar 4.3 Use case diagram .....	36
Gambar 5.1 <i>Information Architecture</i> .....	45
Gambar 5.2 Wireframe Beranda .....	46
Gambar 5.3 Wireframe Masuk .....	46
Gambar 5.4 Wireframe Daftar .....	47
Gambar 5.5 Wireframe Jadwal menu .....	48
Gambar 5.6 Wireframe pilih jumlah kupon .....	48
Gambar 5.7 Wireframe pilih metode pembayaran .....	49
Gambar 5.8 Wireframe menunggu pembayaran .....	49
Gambar 5.9 Wireframe selesai pembelian kupon .....	50
Gambar 5.10 Wireframe beranda kupon belum dibayar .....	50
Gambar 5.11 Wireframe kupon aktif .....	51
Gambar 5.12 Wireframe kupon selesai .....	51
Gambar 5.13 Wireframe pakai kupon .....	52
Gambar 5.14 Wireframe detail pengantaran .....	53
Gambar 5.15 Wireframe review pesanan .....	54
Gambar 5.16 Wireframe selesai memesan .....	54
Gambar 5.17 Wireframe pesanan aktif .....	55
Gambar 5.18 Wireframe detail pesanan .....	55
Gambar 5.19 Wireframe ubah detail pengantaran .....	56
Gambar 5.20 Wireframe konfirmasi pembatalan pesanan .....	57
Gambar 5.21 Wireframe pembatalan pesanan berhasil .....	57
Gambar 5.22 Wireframe pesanan selesai .....	58
Gambar 5.23 Wireframe akun .....	58
Gambar 5.24 Wireframe ubah akun .....	59
Gambar 5.25 Wireframe ubah kata sandi .....	59
Gambar 5.26 Wireframe bantuan .....	60
Gambar 5.27 Wireframe detail bantuan .....	60
Gambar 5.28 <i>High-fidelity</i> beranda .....	61
Gambar 5.29 <i>High-fidelity</i> masuk dan daftar .....	62
Gambar 5.30 <i>High-fidelity</i> jadwal menu .....	63
Gambar 5.31 <i>High-fidelity</i> pembelian kupon .....	64

Gambar 5.32 <i>High-fidelity</i> pembayaran kupon .....	65
Gambar 5.33 <i>High-fidelity</i> kupon .....	67
Gambar 5.34 <i>High-fidelity</i> pakai kupon .....	66
Gambar 5.35 <i>High-fidelity</i> pesanan .....	67
Gambar 5.36 <i>High-fidelity</i> detail pesanan .....	68
Gambar 5.37 <i>High-fidelity</i> akun .....	69
Gambar 5.38 Prototype situs web Senjani Kitchen .....	70
Gambar 6.1 Desain perbaikan beranda .....	76
Gambar 6.2 Desain perbaikan jadwal menu .....	77
Gambar 6.3 Desain perbaikan pakai kupon .....	78
Gambar 6.4 Desain perbaikan detail pesanan .....	79
Gambar 6.5 Desain perbaikan akun .....	80
Gambar 6.6 Desain perbaikan keluar .....	81
Gambar 6.7 Hasil pengujian UEQ .....	84
Gambar 6.8 Hasil UEQ <i>benchmark</i> .....	84



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA DENGAN CALON PENGGUNA .....	88
LAMPIRAN B WAWANCARA DENGAN STAKEHOLDER .....	105
LAMPIRAN C WAWANCARA USABILITY TESTING DESAIN SOLUSI .....	106
LAMPIRAN D WAWANCARA USABILITY TESTING DESAIN PERBAIKAN .....	109



## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Senjani Kitchen merupakan sebuah perusahaan milik CV. Senjani Tekno Boga yang bergerak dalam bidang katering. Saat ini Senjani Kitchen menyediakan 2 jenis katering, yaitu katering harian dan katering acara, dan tidak menutup kemungkinan akan bertambah jenis katering lainnya di kemudian hari. Senjani Kitchen didirikan pada 16 April 2018, yang berawal dari sebuah ajang perlombaan hingga sekarang menjadi sebuah perusahaan berlabel CV.

Sehari-harinya Senjani Kitchen berfokus pada katering harian, dimana yang menerapkan konsep kupon pada katering harian mereka. Pembeli akan membeli kupon terlebih dahulu dan bisa menggunakan kupon tersebut untuk memesan katering. Untuk membeli kupon tersebut dapat dilakukan melalui whatsapp dan untuk melihat menu katering dapat melalui instagram yang akan diupdate setiap minggunya. Akan tetapi terdapat beberapa permasalahan pada proses bisnis saat ini, seperti pembeli tidak mendapatkan notifikasi update menu katering tiap minggunya, pembeli tidak dapat melihat riwayat penggunaan kupon yang telah mereka gunakan, serta pembeli tidak dapat melihat sisa kupon yang masih mereka miliki.

Guna memberikan pelayanan yang lebih baik serta memperluas pasar, perusahaan perlu memberikan nilai dan kepuasan lebih terhadap pelanggan. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan nilai jasa yang berbeda dengan perusahaan pesaing. Oleh karena itu, akan menambah kepuasan bagi pelanggan (Hong, *et al.*, 2005). Selain itu, semakin berkembangnya teknologi menambah tingkat persaingan untuk mendapatkan pelanggan. Dalam persaingan yang semakin ketat salah satu hal utama yang perlu diprioritaskan adalah kepuasan pelanggan (Jakpar, *et al.*, 2012). Dalam meningkatkan kepuasan pelanggan serta mengatasi permasalahan yang ada pada saat ini diperlukan sebuah solusi inovasi baru, salah satunya ialah menggunakan situs web.

Dengan menggunakan sebuah situs web, pemberian informasi kepada pelanggan dari Senjani Kitchen dapat terarah pada satu sistem. Oleh karena itu, permasalahan yang terjadi pada saat ini dapat teratasi. Dengan menggunakan situs web pelanggan dapat mengecek jadwal katering secara lebih leluasa. Selain itu pelanggan juga dapat memesan dengan lebih efisien sesuai dengan menu yang lebih jelas dan terarah. Kemudian dari pihak Senjani Kitchen sendiri dapat lebih leluasa untuk mengelola data pelanggan mereka. Oleh karena itu, proses bisnis yang berjalan dalam perusahaan dapat lebih efektif dan efisien.

Dalam pembuatan situs web diperlukan sebuah desain yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Salah satu kerangka kerja desain yang dapat digunakan ialah *human centered design* (HCD). *Human centered design* (HCD) merupakan sebuah kerangka kerja yang berfokus pada manusia dalam setiap prosesnya. *Human centered design* (HCD) memiliki 4 tahapan, antara lain memahami dan menentukan konteks penggunaan, menspesifikasikan persyaratan pengguna,



menghasilkan solusi desain untuk memenuhi persyaratan pengguna, dan evaluasi desain terhadap persyaratan (ISO 9241-210, 2010). Dengan menggunakan kerangka kerja *human centered design* diharapkan desain solusi yang dihasilkan nantinya dapat mudah digunakan oleh pelanggan dan memberikan kepuasan yang lebih baik. Oleh karena itu, dalam pengerjaan skripsi ini dilakukan perancangan desain solusi menggunakan kerangka kerja *human centered design*.

Dari hasil wawancara awal dengan pihak Senjani Kitchen didapatkan informasi bahwa hampir seluruh pengguna Senjani Kitchen menggunakan *smartphone* dalam melakukan pemesanan katering. Oleh karena itu, dalam penelitian ini fokus perancangan yang dilakukan ialah pembuatan desain solusi pada tampilan mobile sehingga hasil rekomendasi desain solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam dunia nyata.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil desain solusi situs web Senjani Kitchen dengan *Human centered Design*?
2. Bagaimana hasil evaluasi desain solusi pada perancangan situs web Senjani Kitchen?

## 1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis pada penelitian skripsi ini berdasarkan rumusan masalah sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan desain solusi situs web Senjani Kitchen dengan *human centered design*
2. Mengetahui hasil evaluasi desain solusi pada perancangan situs web Senjani Kitchen.

## 1.4 Manfaat

Manfaat yang didapatkan melalui penelitian ini adalah:

1. Bagi Senjani Kitchen  
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rekomendasi dalam membuat desain situs web Senjani Kitchen.
2. Bagi pembaca  
Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dalam melakukan perancangan *user experience* menggunakan *human centered design*.



## 1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan mengenai masalah dan sasaran yang akan diteliti, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian ini berupa desain solusi dan hasil evaluasi dari desain solusi tersebut sesuai dengan kerangka kerja *human centered design*.
2. Fokus penelitian ini hanya terbatas pada *user experience* situs web Senjani Kitchen pada tampilan mobile dikarenakan kebanyakan pelanggan Senjani Kitchen menggunakan *smartphone* dalam memesan catering.

## 1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan akan digunakan sebagai gambaran secara umum tahapan yang akan dilakukan dalam melakukan penelitian. Tahapan tersebut meliputi:

### BAB I Pendahuluan

Bab pendahuluan penelitian ini berisi tentang latar belakang, tujuan, manfaat, batasan masalah dan sistematika penulisan laporan.

### BAB II Landasan Kepustakaan

Bab ini berisikan kajian pustaka dan referensi penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang digunakan sebagai salah satu dasar penelitian.

### BAB III Metodologi

Bab ini berisikan langkah – langkah yang akan dilakukan ketika melakukan penelitian dengan *Human-centered Design*.

### BAB IV Analisis Konteks Penggunaan dan Kebutuhan

Bab ini berisi hasil perancangan dan analisis yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi. Bab ini berisi konteks penggunaan serta kebutuhan pengguna.

### BAB V Perancangan *User Experience (UX)*

Bab ini berisi proses desain dari perancangan *user experience* meliputi arsitektur informasi, *wireframe*, dan *high-fidelity prototype* yang dibuat berdasarkan analisa kebutuhan yang telah dilakukan.

### BAB VI Pengujian

Bab ini berisi hasil pengujian yang dilakukan menggunakan *usability testing* untuk mencari temuan permasalahan dan *User Experience Questionnaire* untuk menilai skala *user experience*.

### BAB VII Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan yang memuat jawaban dari latar belakang yang telah dipaparkan pada awal bab serta saran untuk penelitian selanjutnya agar dapat



mengembangkan penelitian ini. Pada bagian akhir juga terlampir lampiran yang terkait dengan penelitian ini.



## BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

Bab ini berisi teori yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan *user experience* situs web Senjani Kitchen.

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang digunakan sebagai gambaran awal oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini didapatkan dari jurnal dan penelitian terdahulu. Penelitian pertama mengambil sumber dari penelitian yang dilakukan oleh R.P. Hero Wijaya (2018), yang membahas perancangan *user experience* pada aplikasi katering sekolah menggunakan *human centered design*. Dalam penelitian ini peneliti mengambil referensi langkah-langkah penggunaan *human centered design* dalam melakukan perancangan *user experience*. Pada penelitian ini juga terdapat pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang berisi 6 aspek pengujian yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Dari hasil pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) didapatkan nilai *Attractiveness* sebesar 2.43 *Perspicuity* sebesar 2.29, *Efficiency* sebesar 2.45, *Dependability* sebesar 2.26, *Stimulation* sebesar 2.19, *Novelty* sebesar 2.37.

Penelitian kedua yang digunakan sebagai referensi adalah penelitian yang dilakukan oleh Maria Rauschenberger, Martin Schrepp, Manuel Perez Cota, Siegfried Olschner, dan Jorg Thomaschewski (2013), yang membahas bagaimana penggunaan dari *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pada penelitian dijelaskan setiap langkah yang digunakan dalam pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ). Selain itu, pada penelitian ini juga terdapat penjelasan mengenai apa itu *User Experience Questionnaire* (UEQ) serta penjelasan dari setiap aspek yang diuji dalam *User Experience Questionnaire* (UEQ) seperti aspek *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*.

### 2.2 Profil Senjani Kitchen

Senjani Kitchen merupakan perusahaan yang memproduksi, mengantarkan tanpa ongkos kirim, dan menjadi platform kebutuhan makan harian. Senjani Kitchen mulai diinisialisasi sejak Januari 2018. Berangkat dari berbagai ajang kompetisi yang diikuti, Senjani Kitchen mendapat banyak dorongan untuk mentransformasikan konsep menjadi sebuah karya nyata. Akhirnya tanggal 16 April 2018 Senjani Kitchen mulai dikomersialisasikan di Malang Raya (Kota Malang, Kabupaten Malang, dan Kota Batu). Awal karir Senjani Kitchen dibidani oleh lima orang dengan disiplin ilmu yang berbeda-beda. Lima orang tersebut di antaranya yaitu: Abdul Latif (CEO), Sigit Prasetyo Haq, S.T. (CMO), Amira Ulvi Annisa (COO), Keffa Shidraty (CFO), dan Yafi Alif Ainuddin, A.Md.Kom. (CTO).

Pada awal berdiri Senjani Kitchen belum menjadi platform kuliner. Oleh karena itu, proses produksi dan pengantaran katering masih dilakukan sendiri. Awal proses produksi dilakukan di indekos salah satu pendiri dengan peralatan



seadanya. Pemesanan dilakukan dengan memanfaatkan media sosial. Kini di tahun kedua Senjani Kitchen berfokus pada pengembangan layanan digital yang lebih baik, baik untuk proses pendaftaran, pembayaran, pembelian, pengelolaan mitra, pengiriman, analisis harga pasar, penggajian, pengelolaan inventaris, pendukung keputusan, dan lain sebagainya.

### 2.3 User Experience

*User experience* merupakan suatu pemahaman pengguna terhadap rancangan yang telah mereka coba. Pemahaman tersebut dipengaruhi oleh beberapa aspek. Aspek tersebut digambarkan oleh Peter Morville menjadi sebuah *user experience honeycomb* (Morville, 2004).

Berdasar *user experience honeycomb* terdapat tujuh aspek penting dalam *user experience*, yaitu:

1. *Useful*, pengguna dapat menggunakan informasi yang ada pada produk dengan baik.
2. *Usable*, pengguna dapat menggunakan produk.
3. *Desirable*, pengguna dapat merasakan suatu perasaan dari elemen yang ada pada produk.
4. *Findable*, pengguna dapat mudah menemukan informasi yang ada pada produk.
5. *Accessible*, pengguna yang memiliki keterbatasan tetap dapat menggunakan produk dengan mudah.
6. *Credible*, pengguna mempercayai informasi yang ada pada produk.

### 2.4 Elemen dari Mobile User Experience

Dalam membuat *user experience* yang baik pada perangkat mobile diperlukan beberapa pertimbangan yang tidak bisa disamakan dengan perangkat desktop. Pertimbangan tersebut seperti layar perangkat yang lebih kecil, variasi fitur yang berbeda, serta tata cara penggunaan yang berbeda.



**Gambar 2.1 Elements Mobile User Experience**

Sumber : Cerejo (2012)

Menurut Cerejo (2012) *User Experience* pada *mobile* memiliki beberapa unsur. Berikut merupakan unsur tersebut :

1. Fungsionalitas : terdapat alat atau fitur yang dapat digunakan pengguna dalam menyelesaikan tugas dan tujuan.
2. Arsitektur Informasi : membuat struktur setiap fungsi untuk membantu pengguna dalam mendapatkan informasi.
3. Desain : tampilan dan tata letak yang berkaitan dengan pengalaman interaktif pengguna.
4. *User Input* : meminimalisir pemasukkan data yang dilakukan oleh pengguna, seperti meminimalisir pemasukkan data dengan kedua tangan.
5. Konten : berbagai jenis komponen yang dapat memberikan informasi kepada pengguna seperti gambar, teks, dan video.
6. *Mobile Content* : pengguna harus dapat mengakses konten ketika di mana saja dan kapanpun. Dengan mempertimbangkan kondisi cahaya rendah, konektivitas buruk, serta multitasking dan gerakan.
7. *Usability* : nilai yang menggambarkan seberapa baik pengguna dalam mencapai tujuannya berdasar arsitektur informasi, desain, konten, dan komponen lainnya.
8. *Trustworthiness* : mengenai tingkat kepercayaan serta kenyamanan yang dirasakan pengguna.
9. *Feedback* : berhubungan dengan cara menarik pengguna dan menampilkan informasi yang dianggap penting.
10. *Help* : memiliki hubungan dengan fitur yang dapat membentuk pengguna dalam menggunakan aplikasi.
11. *Social* : memilih hubungan dengan fitur yang dapat meningkatkan interaksi sosial pengguna.



12. *Marketing* : cara yang digunakan untuk menarik pengguna agar menggunakan layanan tersebut.

Dengan adanya tiap unsur tersebut dapat meningkatkan *User Experience*. Isi dan makna yang terdapat dalam tiap unsur tersebut dapat berubah sesuai dengan perangkat yang digunakan.

## 2.5 Google Material Design

Dalam membuat perancangan sebuah produk diperlukan desain dengan tingkat efektifitas yang baik. Oleh karena itu, dapat dengan mudah diakses oleh semua pengguna. Google material desain membantu desainer mengetahui bagaimana prinsip yang harus diterapkan dalam membuat desain yang baik.

Menurut Material Design (2021) terdapat 2 hal yang dicakup dalam Google Material design, yaitu Google Material Foundation dan Google Material Guidelines. Google Material Foundation berguna untuk membuat strategi dalam membuat aplikasi sesuai dengan prinsip dan teori.

*Google Material Guidelines* berguna untuk membuat produk yang unik dan bertema. Dengan menggunakan *Material Guidelines* desainer dapat membuat desain antarmuka yang sesuai dengan bentuk, pola, dan warna yang baik. Desainer dapat membuat komponen yang terperinci dalam pembuatan antarmuka dengan menggunakan material desain (Material Design, 2021)

## 2.6 Google Material Foundation

Google Material Foundation merupakan strategi dalam membuat aplikasi sesuai dengan prinsip dan teori.

### 2.6.1 Typography

Dalam skala jenis typography memiliki 13 kombinasi. Dalam penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembuatan desain produk. Gambar 2.3 merupakan kombinasi pada *typography*.

Scale Category	Typeface	Font	Size	Case	Letter spacing
H1	Roboto	Light	96	Sentence	-1.5
H2	Roboto	Light	60	Sentence	-0.5
H3	Roboto	Regular	48	Sentence	0
H4	Roboto	Regular	34	Sentence	0.25
H5	Roboto	Regular	24	Sentence	0
H6	Roboto	Medium	20	Sentence	0.15
Subtitle 1	Roboto	Regular	16	Sentence	0.15
Subtitle 2	Roboto	Medium	14	Sentence	0.1
Body 1	Roboto	Regular	16	Sentence	0.5
Body 2	Roboto	Regular	14	Sentence	0.25
BUTTON	Roboto	Medium	14	All caps	0.75
Caption	Roboto	Regular	12	Sentence	0.4
OVERLINE	Roboto	Regular	10	All caps	1.5

Gambar 2.2 13 kombinasi typography

Sumber: Material Design (2021)

## 2.6.2 Penerapan skala jenis typography

Skala dalam typography akan digunakan dalam penentuan penggunaan teks. Atribut dalam teks dapat berupa jenis huruf, huruf besar, ukuran huruf, dan spasi huruf. Gambar 2.3 merupakan penjelasan penggunaan typography.

# Roboto

Headline	Regular 24pt
Title	Medium 20pt
Subheader	Regular 16pt
Body 2 / Menu	Medium 14pt
Body 1	Regular 14pt
Caption	Regular 12pt

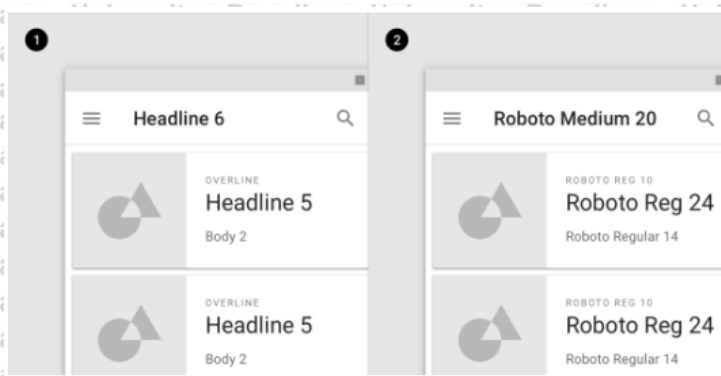
Light theme default type color	Primary	#000000	87%
	Secondary	#000000	54%
Default light bg: Google Grey 200, #EEEEEE	Disabled	#000000	38%
Light theme default type color	Primary	#FFFFFF	100%
	Secondary	#FFFFFF	70%
Default light bg: Google Grey "900", #212121	Disabled	#FFFFFF	30%

Gambar 2.3 Guidelines typography Google Material

Sumber: Material Design (2021)

Berdasarkan ketentuan tersebut berikut merupakan contoh penerapannya dalam desain.



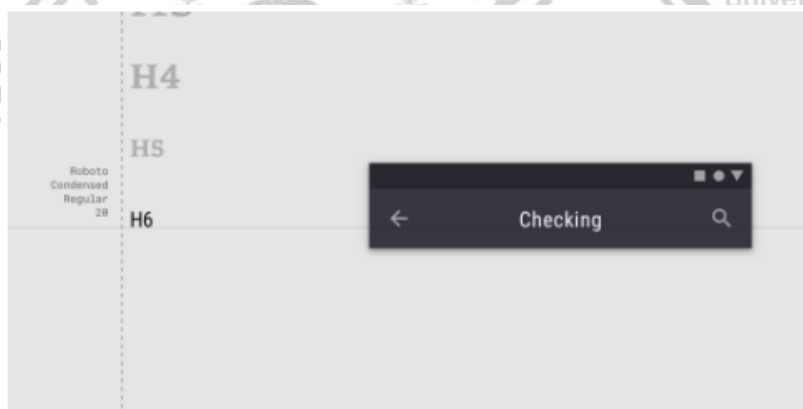


**Gambar 2.4 Penggunaan kombinasi typography**

Sumber: Material Design (2021)

### 2.6.2.1 Headlines

Headline merupakan teks yang digunakan untuk berita utama, ataupun judul. Penggunaan headline berukuran H1 hingga H6. Dalam berita utama seorang desainer dapat menggunakan font yang lebih ekspresif yang dapat menarik perhatian.

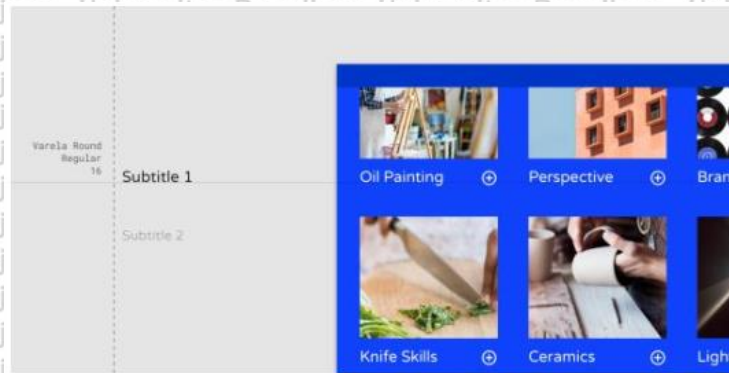


**Gambar 2.5 Penggunaan H6 (Headlines 6) digunakan untuk judul**

Sumber: Material Design (2021)

### 2.6.2.2 Subtitles

Subtitles memiliki ukuran yang lebih kecil daripada judul. Subtitle berguna untuk teks penekanan. Dalam penggunaannya bisa menggunakan jenis font serif ataupun sans serif, akan tetapi disarankan lebih berhati-hati ketika menggunakan jenis font yang ekspresif. Gambar 2.6 merupakan contoh penggunaan *subtitles*.

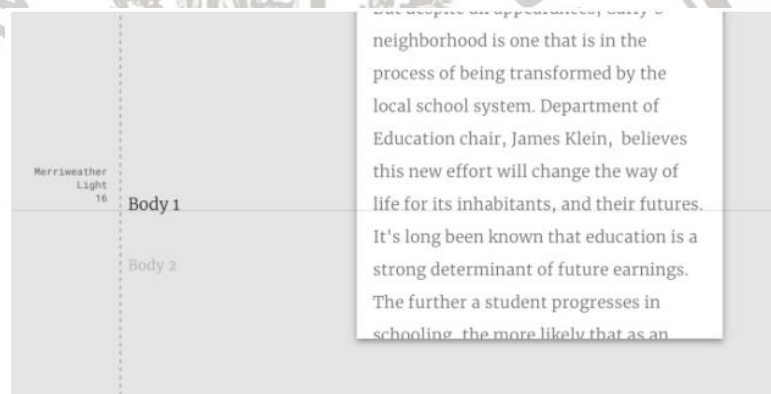


**Gambar 2.6 contoh penggunaan subtitles**

Sumber: Material Design (2021)

### 2.6.2.3 Body

Isi dari teks Body berkisar 1 hingga 2 paragraph, dan berguna untuk penulisan yang panjang sehingga akan berfungsi dengan baik menggunakan teks berukuran kecil. Untuk jenis tulisan dapat menggunakan serif ataupun sans serif. Jangan menggunakan jenis font ekspresif untuk bagian ini. Gambar 2.7 merupakan contoh penggunaan *body*.



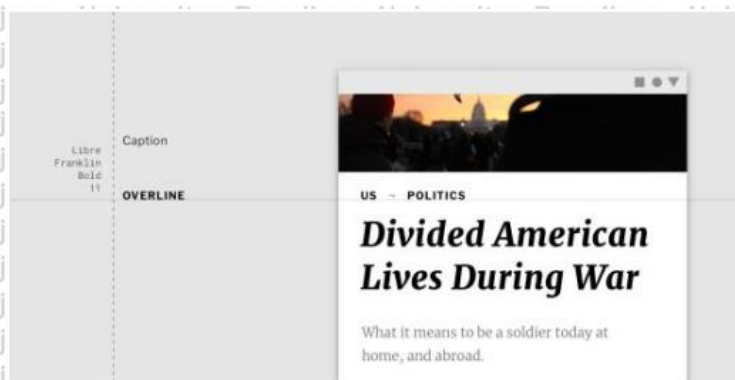
**Gambar 2.7 Contoh penggunaan body**

Sumber: Material Design (2021)

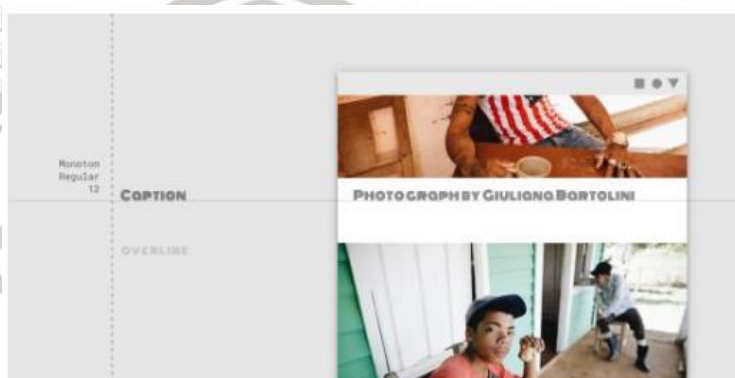
### 2.6.2.4 Caption and Overline

*Caption and overline* merupakan teks yang berukuran kecil dan digunakan untuk memberikan penjelasan dari informasi utama. Gambar xx merupakan contoh penggunaan *caption and overline*.





**Gambar 2.8 Penggunaan Overline**  
 Sumber: Material Design (2021)



**Gambar 2.9 Penggunaan Caption**  
 Sumber: Material Design (2021)

## 2.6.3 Icons



**Gambar 2.10 Theming pada Icon**  
 Sumber: Material Design (2021)

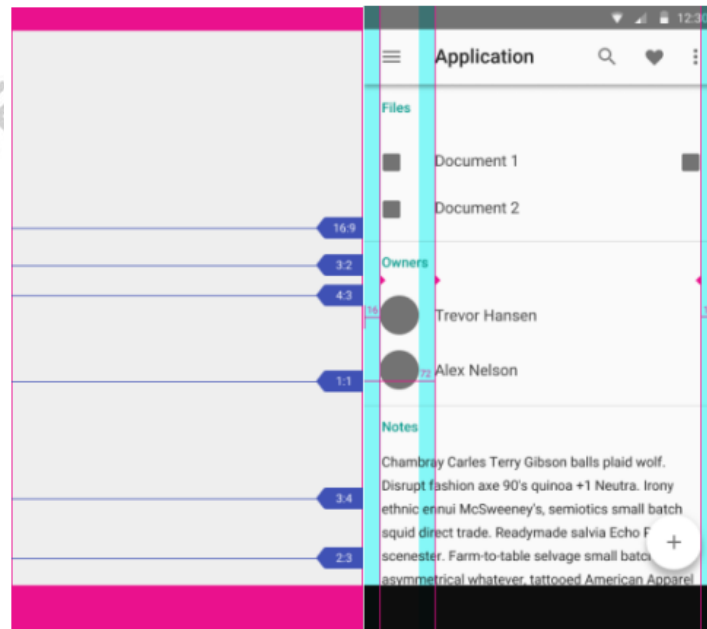
Pada gambar 2.10 merupakan contoh penggunaan *theming* pada *icon*. Penggunaan *icon* pada sistem dibuat sederhana, ramah, serta unik. Setiap ikon dibuat dalam bentuk referensi minimalnya.

Berikut merupakan aturan ikon:

1. Memiliki tampilan konsisten serta simetris
2. Dapat terlihat dengan jelas meskipun berukuran kecil
3. Memiliki kesamaan warna
4. Memiliki tema yang sama
5. Memiliki matriks yang sesuai

#### 2.6.4 Metric and Keylines

Dalam meletakkan komponen dalam sebuah halaman memerlukan ukuran agar terstruktur. Untuk ikon *vertical keyline* memerlukan 16dp dari tepi kiri dan kanan. Konten yang sejajar dengan ikon berjarak 72dp dari tepi kiri. Berikut merupakan contoh penggunaan *Metric and Keylines*.



Gambar 2.11 Pedoman *Metric and Keylines*

Sumber: Material Design (2021)

#### 2.6.5 Communication

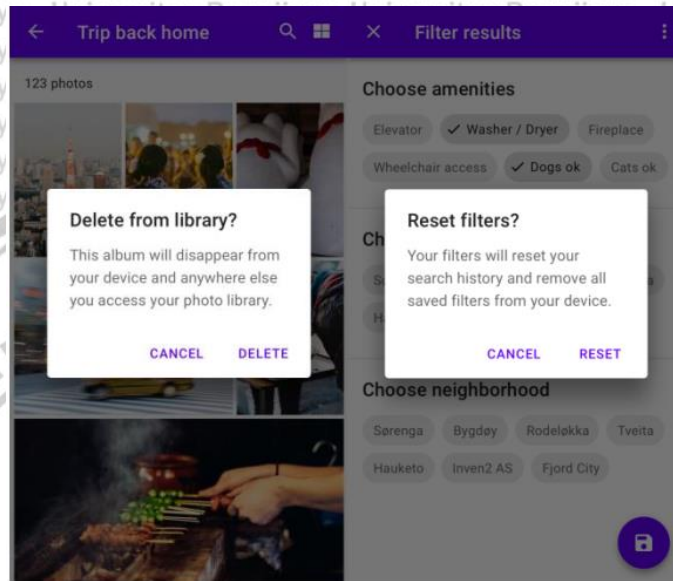
Komunikasi merupakan sebuah kegiatan menerima dan memberi informasi. Untuk menghindari kesalahpahaman antara pengguna dan sistem diperlukan komunikasi yang baik. Berikut merupakan aspek-aspek yang penting dalam komunikasi perangkat bergerak (Material Design, 2018)



### 2.6.5.1 Confirmation & acknowledgement

Konfirmasi dan pengakuan dalam komunikasi merupakan permintaan konfirmasi tambahan sebelum melakukan sebuah tindakan tertentu. Hal tersebut digunakan untuk menghindari kesalahan tindakan yang dilakukan pengguna.

Tindakan untuk meminta pengguna melakukan verifikasi terhadap tindakan yang dilakukan dapat digabungkan dengan pesan peringatan atau informasi terkait dampak tindakan tersebut. Berikut merupakan contoh penerapan *confirmation and acknowledgement*.

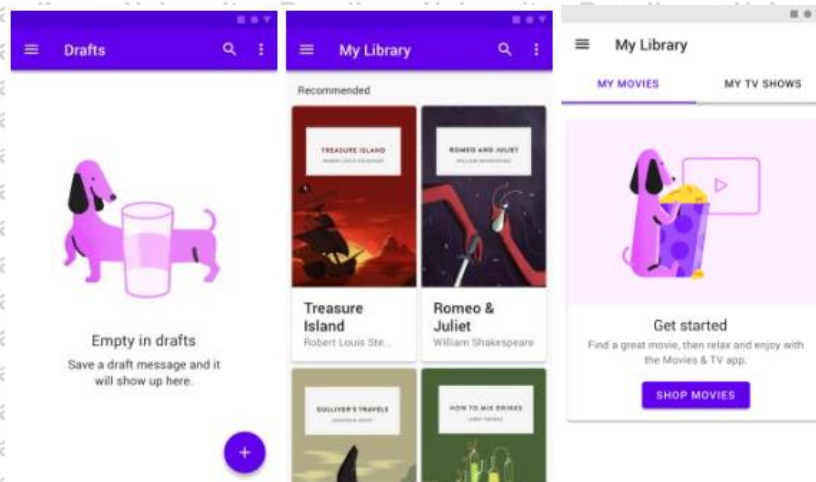


Gambar 2.12 Penerapan *confirmation and acknowledgement*

Sumber: Material Design (2021)

### 2.6.5.2 Empty States

Halaman kosong dapat digunakan untuk menampilkan berbagai konten seperti pencarian yang tidak ditemukan ataupun daftar kosong item. Dalam pembuatannya terdiri dari gambar non-interaktif dan tagline teks yang berguna untuk mencegah kebingungan pengguna. Berikut merupakan contoh dari halaman *empty states*.



Gambar 2.13 Empty States

Sumber: Material Design (2021)

### 2.6.5.3 Imagery

*Imagery* berguna untuk melakukan komunikasi serta membedakan suatu komponen berdasarkan visual. *Imagery* dapat mengkomunikasikan pesan rumit, atau kata-kata yang susah untuk diartikan dan menunjukkan kepada pengguna dalam mengambil tindakan. Berikut merupakan jenis penggunaan gambar:

1. *Hero images* : merupakan gambar yang berada pada posisi atas atau *carousel* yang berguna untuk menarik pengguna, memperkuat merek, atau memberikan konteks tentang konten.
2. *Thumbnails* : merupakan gambar yang mewakili suatu area yang sempit. *Thumbnails* bertindak sebagai area yang akan diketuk oleh pengguna dan biasa muncul pada komponen kartu atau daftar.
3. *Informational imagery* : merupakan gambar yang digunakan untuk memberi pemahaman pengguna terhadap konten, dapat berupa ikon, diagram, atau avatar yang merefleksikan suatu konten.

### 2.6.5.4 Writing

Dalam membuat suatu tulisan harus dapat dimengerti oleh siapapun terlepas dari budaya dan bahasa mereka. Tulisan yang baik akan memudahkan pengguna dalam memahami informasi dan meningkatkan kepercayaan pengguna. Berikut merupakan prinsip dalam pembuatan tulisan:

1. Ringkas
2. Menulis dengan sederhana dan langsung pada inti
3. Pengguna dapat diposisikan sebagai kata ganti orang pertama atau kedua
4. Menyampaikan detail yang penting
5. Menggunakan kata umum yang jelas dan mudah dimengerti



6. Menghindari tanda baca yang tidak perlu

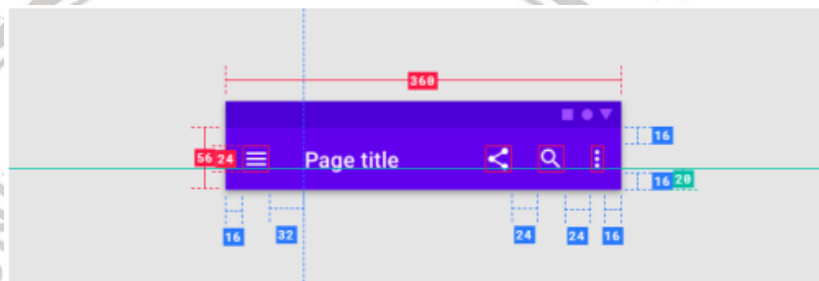
## 2.7 Google Material Guidelines

Google material design merupakan landasan standar UI yang unik dan sistematis yang dibuat oleh Google.

### 2.7.1 Components

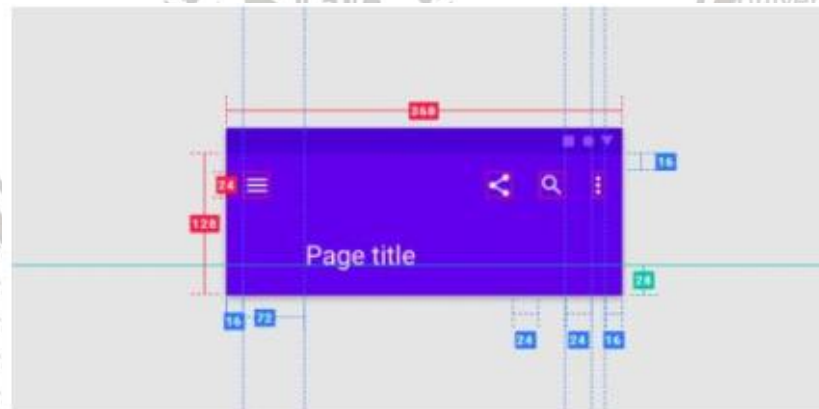
#### 2.7.1.1 Top app bars

*Top app bars* merupakan komponen yang berguna untuk menampilkan tindakan yang dapat dilakukan pada layar saat ini. Pada *top bars* terdapat bagian untuk merek, judul halaman, dan navigasi. *Top app bars* berukuran 16dp untuk *Leading*, 16dp untuk *padding*, 24dp untuk *margin*. Terdapat 2 jenis untuk *Top app bars* yaitu *regular* dan *extended* yang berbeda pada bagian *line height*. Berikut merupakan ukuran standar dari *top app bars*.



Gambar 2.14 Ukuran standar *Regular Top App Bars*

Sumber: Material Design (2021)



Gambar 2.15 Ukuran standar *Extended Regular Top App Bars*

Sumber: Material Design (2021)

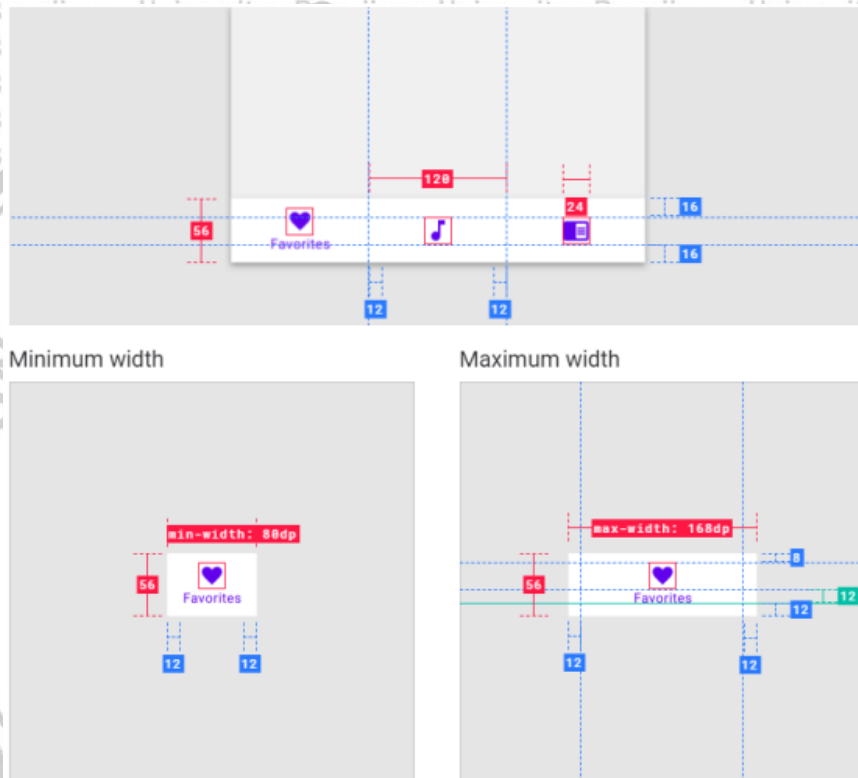
#### 2.7.1.2 Bottom Navigation

*Bottom navigation* berada pada bagian bawah layar yang menampilkan 3 hingga 5 tujuan. Setiap tujuan berbentuk sebuah ikon dengan label keterangan

dibawahnya. Ketika ikon ditekan oleh pengguna maka akan diarahkan ke tujuan yang terkait dengan ikon tersebut. Berikut merupakan 3 pedoman untuk membuat *bottom navigation* (Material Design, 2018) :

1. *Ergonomic* : *bottom navigation* tetap pada tempatnya ketika aplikasi di scroll ke bawah.
2. *Consistent* : Ketika digunakan, *bottom navigation* selalu muncul pada bagian bawah.
3. *Related* : Setiap tujuan yang berada pada *bottom navigation* harus sama tingkatan tujuannya.

Berikut merupakan ukuran standar dari *bottom navigation*.



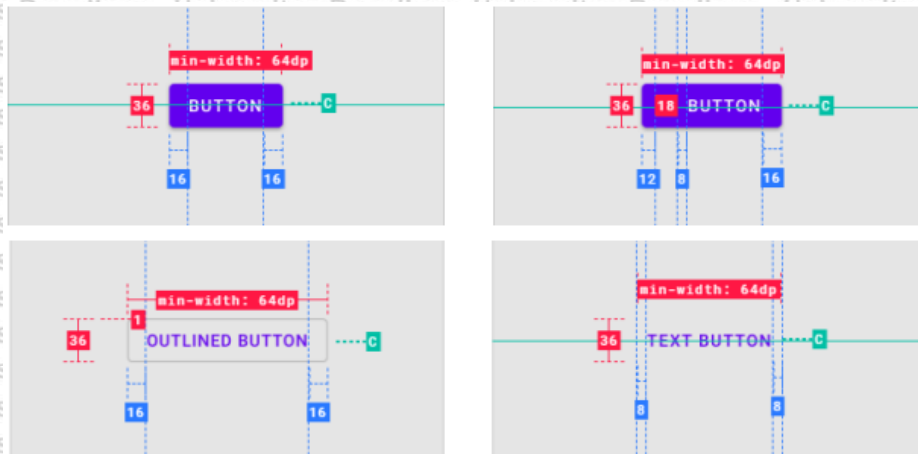
Gambar 2.16 Ukuran standar *Bottom Navigation*

Sumber: Material Design (2021)

### 2.7.1.3 Buttons

Tombol berguna sebagai perantara antara tindakan yang dilakukan oleh pengguna. *Buttons* biasanya berada pada setiap tampilan UI, pada bagian *dialogs*, *modal*, *toolbar*, dan *cards*. Terdapat 4 tipe dari *buttons* yaitu *outlined button*, *toggle button*, *contained button*, dan *text button*. Berikut merupakan ukuran standar dari *button*.



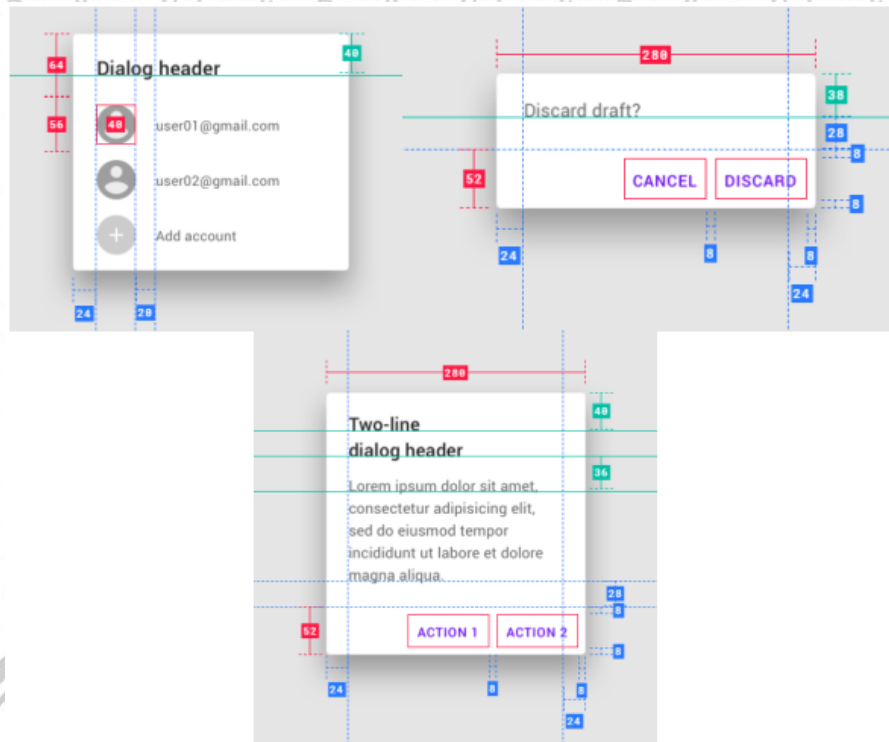


Gambar 2.17 Ukuran standar *button*

Sumber: Material Design (2021)

#### 2.7.1.4 Dialogs

*Dialogs* berguna untuk menampilkan informasi penting kepada pengguna yang membutuhkan keputusan atau melibatkan banyak tugas. Ketika *dialogs* muncul maka seluruh fungsi aplikasi akan dinonaktifkan hingga *dialogs* dikonfirmasi atau diberhentikan. *Dialogs* memiliki banyak tipe seperti *simple dialog*, *alert dialog*, *confirmation dialog*. Berikut merupakan ukuran standar dari *dialogs*.

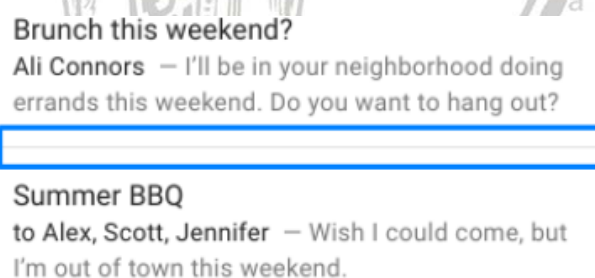


**Gambar 2.18** Ukuran standar *simple dialog*, *alert dialog*, dan *confirmation dialog*

Sumber: Material Design (2021)

#### 2.7.1.5 Dividers

*Dividers* merupakan garis yang digunakan untuk membagi konten dan mengelompokkannya. Terdapat beberapa tipe *dividers* yaitu *full-bleed dividers*, *inset dividers*, *middle dividers*, *dividers with subheader*. Berikut merupakan contoh *dividers*.



**Gambar 2.19** contoh *dividers*

Sumber: Material Design (2021)

#### 2.7.1.6 Lists

*Lists* merupakan sekelompok teks dan gambar yang berkesinambungan. Terdapat komponen ikon dan text dalam sebuah *list*. Terdapat beberapa jenis dari



list seperti *single-line list*, *two-line list*, dan *three-line list*. Berikut merupakan ukuran standar dari *lists*.

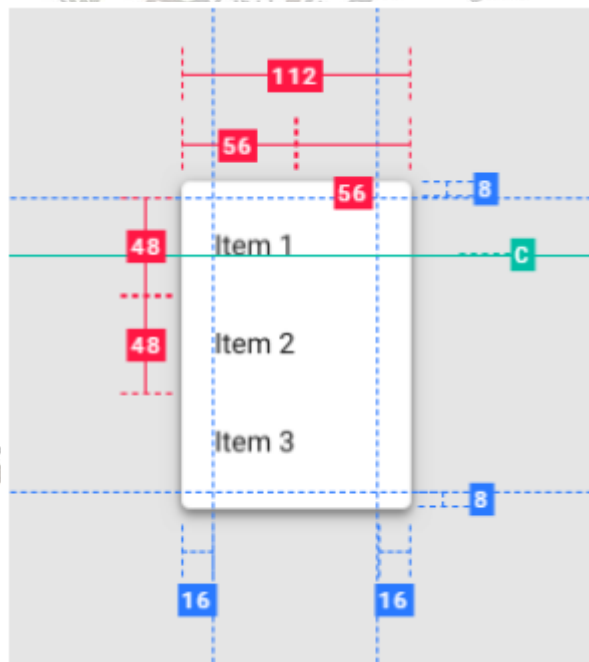


**Gambar 2.20** ukuran standar *list single* dan *two line*

Sumber: Material Design (2021)

### 2.7.1.7 Menu

*Menu* berguna untuk menampilkan pilihan pada halaman dan bersifat sementara. *Menu* dapat diakses oleh pengguna melalui tombol, atau tindakan tertentu. *Menu* memiliki 2 jenis yaitu *dropdown* dan *exposed dropdown*. Berikut merupakan contoh ukuran standar dari *menu*.

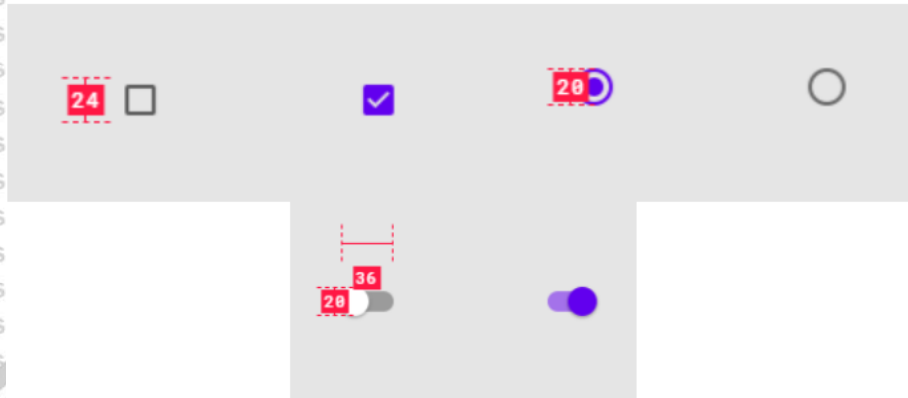


**Gambar 2.21** ukuran standar *menu*

Sumber: Material Design (2021)

### 2.7.1.8 Selection Controls

*Selection controls* merupakan komponen yang dapat digunakan pengguna untuk membuat pilihan seperti menonaktifkan suatu opsi atau mengaktifkan suatu opsi. Terdapat beberapa jenis dari *selection controls* seperti tombol radio, kotak centang, dan *switch*. Berikut merupakan ukuran standar dari *selection controls*.



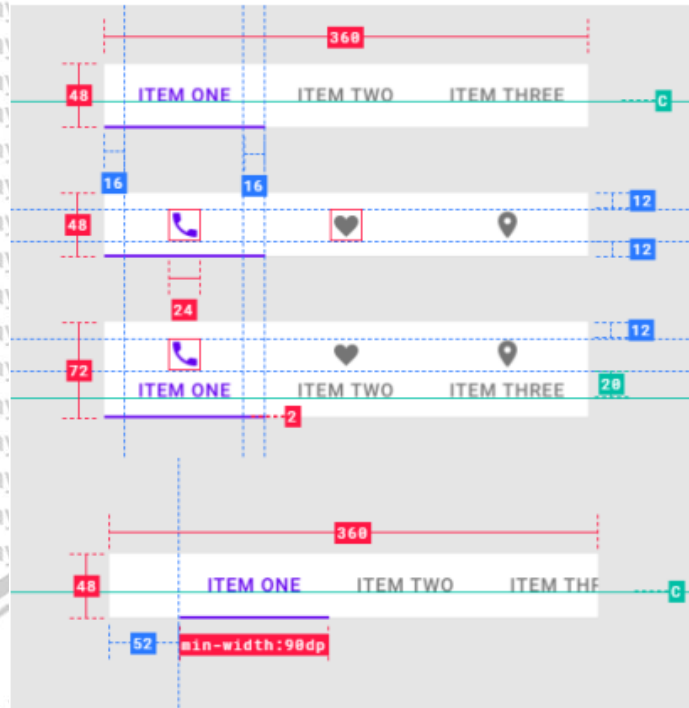
Gambar 2.22 ukuran standar *selection controls*

Sumber: Material Design (2021)

### 2.7.1.9 Tabs

*Tabs* merupakan komponen yang berguna untuk membagi layar, kumpulan data, atau interaksi lainnya. *Tabs* memiliki fitur untuk melakukan navigasi antara suatu kelompok konten tertentu yang memiliki hirarki yang sama. Terdapat 2 jenis dari *tabs* yaitu *fixed tabs*, dan *scrollable tabs*. Berikut merupakan ukuran standar dari *tabs*.



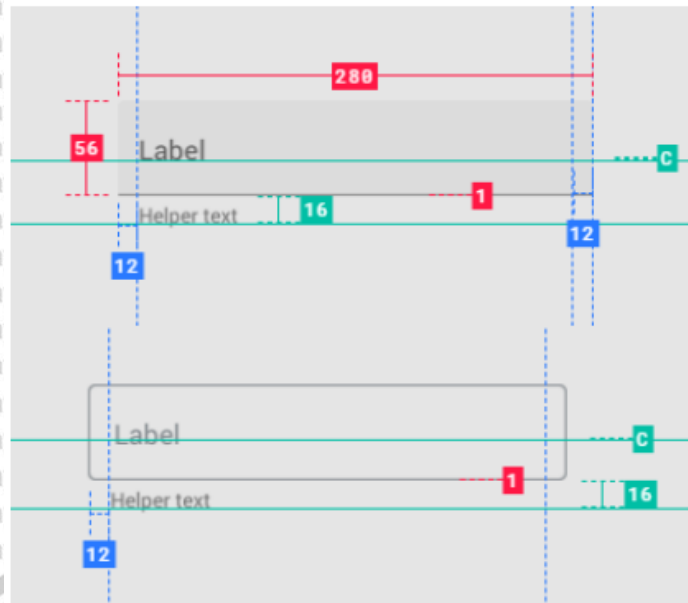


Gambar 2.23 ukuran standar *tabs*

Sumber: Material Design (2021)

#### 2.7.1.10 Text Fields

*Text fields* merupakan komponen yang berguna untuk pengguna memasukkan atau mengubah suatu teks. *Text fields* biasanya digunakan dalam dialog. Terdapat 2 jenis *text fields* yaitu *filled text fields* dan *outlined text fields*. Berikut merupakan ukuran standar *filled text fields*.



Gambar 2.24 ukuran standar *filled text fields*

Sumber: Material Design (2021)

## 2.8 Information Architecture

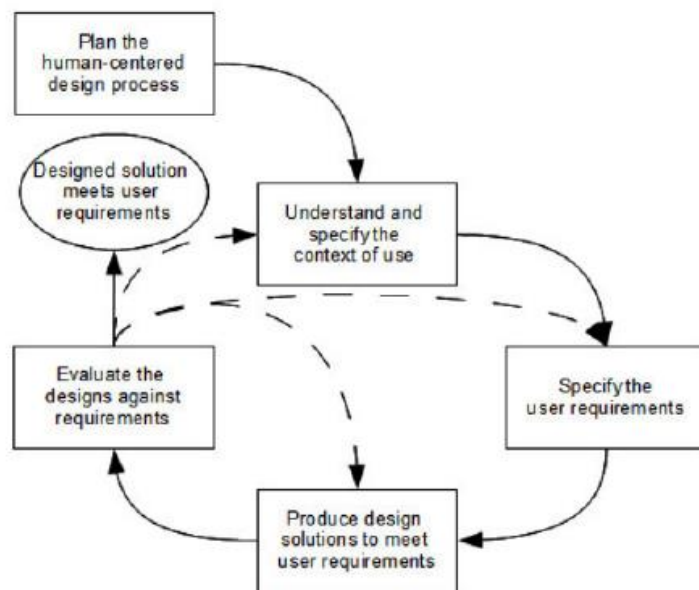
Dalam melakukan perancangan diperlukan susunan konten yang dapat mudah dipahami oleh pengguna. Ketika pengguna menggunakan produk yang rumit, maka kenyamanan pengguna dalam menggunakan produk tersebut akan berkurang. Oleh karena itu, diperlukan sebuah arsitektur informasi yang dapat digunakan untuk menata tiap konten sehingga memudahkan user dalam memahami produk.

Arsitektur Informasi (IA) merupakan Ilmu yang digunakan untuk melakukan pemetaan fitur dan konten yang dapat diterapkan pada web maupun aplikasi (Morville & Rosenfeld, 2006). Arsitektur Informasi dapat digunakan untuk melihat bagaimana pengguna menggunakan fitur secara runtuk dalam mencapai tujuan. Dengan arsitektur informasi yang rapi dan terstruktur akan memudahkan pengguna dalam menggunakan produk.

## 2.9 Human-Centered Design

HCD merupakan sebuah kerangka kerja yang berfokus pada permasalahan pengguna dan solusi sistem yang dibutuhkan untuk permasalahan tersebut (Norman, 2018). Menurut ISO 9241-210 (2010), *Human Centered Design* (HCD) adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan sistem dengan menfokuskan pada manusia dan aspek *usability*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa HCD merupakan sebuah kerangka kerja dengan keterlibatan manusia pada setiap prosesnya. HCD memiliki beberapa tahapan. Berikut adalah tahapan – tahapan dari HCD:





**Gambar 2.25 Human Centered Design Diagram**

1. *Understand and specify the context of use*: merupakan tahap pertama dalam kerangka kerja ini. Dalam tahap ini, peneliti akan menggali kebutuhan, dan permasalahan yang ada pada proses bisnis saat ini. Kemudian dari permasalahan tersebut akan menjadi tujuan yang dipecahkan melalui desain solusi yang dihasilkan.
2. *Specify the user requirements*: Pada tahap ini akan dispesifikasikan kebutuhan pengguna secara jelas sehingga akan memudahkan dalam tahap pengujian dan verifikasi dengan *stakeholder* terkait.
3. *Produce design solutions to meet user requirements*: Pada tahap ini peneliti akan membuat desain solusi yang berupa *high-fidelity prototype* dengan memperhatikan aspek *user experience*.
4. *Evaluate the design against requirements*: Pada tahap terakhir akan dilakukan evaluasi desain solusi. Evaluasi dilakukan guna untuk menguji ketercapaian desain solusi sesuai dengan aspek-aspek usability.

## 2.10 Persona

Persona merupakan bayangan desainer terhadap pengguna yang ada pada dunia nyata (Nielsen, 2019). Dengan menggunakan persona desainer dapat melihat bagaimana sisi sosial dan politis seorang pengguna sehingga desainer tidak fokus hanya pada sisi teknologi (Carey, et al., 2019). Selain itu persona dapat digunakan untuk merepresentasikan apa yang diinginkan dari calon pengguna. Persona dapat digunakan untuk melihat bagaimana keinginan calon pengguna tanpa campur tangan seorang desainer (Cooper, 2004).

Persona digunakan untuk menemukan masalah. Oleh karena itu desainer harus membuatnya terlebih dahulu pada awal proses perancangan (Chen & Liu, 2016). Langkah awal dalam pembuatan persona dapat dimulai dengan melakukan



pengelompokan bagaimana karakteristik pengguna sesuai dengan permasalahan yang ingin diselesaikan. Setelah mengetahuinya, dapat dilakukan proses penggalan data dengan melakukan wawancara (Cooper, et al., 2007). Setelah data dari hasil wawancara didapatkan, langkah terakhir ialah melakukan pengambungan data tersebut sehingga dapat dilakukan penyimpulan.



#### Company "Investigator"

Rosa Cho  
Content Strategist, Freelance

Age: 34  
Location: Seattle, WA

*"I'm looking to join the right company that challenges me and allows me to grow and develop my skills."*

#### About Rosa

Rosa does not believe in settling. She won't settle for a job with a company that isn't as innovative and cutting edge as she believes she deserves. She wants to get the most out of every professional experience, and before moving to a new position, Rosa investigates every angle of aligning herself with a company.

#### Behavioral Considerations

- + Expects the site experience to reflect the business's culture and values
- + Interested in career opportunities within the organization that fit her career goals
- + Thoroughly compares multiple companies with similar opportunities
- + Is interested in the unique benefits of working at a company, including cultural elements, mentoring programs, and continuing education policies
- + Needs to be confident the company has innovative products that will be interesting to work on
- + Needs to know company has reputable partners and customers

*"I crave variety in the types of industries and goals of each content project I work on. I need to ensure I won't get bored."*

#### Frustrations

- + Thinks that too many companies have career sections that just talk about open positions but not why she would actually want to work there
- + Would like to challenge herself and have a more stable job, but is comfortable as a freelancer and wouldn't stop for just any job

#### Goals

- + Needs to see reasons why a company is interesting: has it won awards, had intense growth, won big contracts?
- + Wants to figure out how to get in touch with someone at the company to explore opportunities further

#### Tasks

- + Learn about current customers and success stories
- + Read press releases about recent big contract wins and other accolades
- + Read about culture, benefits and perks, and the people that work there
- + View job openings and apply

Gambar 2.26 Contoh Persona

Meskipun telah mendapatkan data yang dapat disimpulkan menggunakan sebuah persona akan tetapi data tersebut masih bersifat subyektif. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian pada akhir produk menggunakan *usability testing*.

## 2.11 Usability Testing

*Usability testing* merupakan pengujian yang mana peneliti meminta responden untuk melakukan satu atau lebih tugas menggunakan desain antarmuka pengguna tertentu (Kate, 2019). *Usability testing* digunakan untuk mengidentifikasi masalah pada desain produk, mengungkap peluang dalam pengembangan, dan mempelajari bagaimana perilaku pengguna dalam menggunakan produk.

Pada *usability testing* terdapat tiga komponen utama yaitu fasilitator, tugas, dan peserta. Fasilitator bertugas untuk memberikan tugas kepada peserta. Saat peserta melaksanakan tugas, fasilitator mengamati perilaku peserta dan menanyakan bagaimana pendapat peserta. Tugas yang diberikan pada saat pengujian merupakan kegiatan yang realistis bahwa akan dikerjakan oleh peserta pada kehidupan nyata.

Dalam pengujian *usability testing* terdapat dua jenis yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pengujian kualitatif berfokus pada penemuan masalah, dan pengujian kuantitatif berfokus pada nilai dari pengalaman pengguna. Dalam pengujian kualitatif dapat digunakan lima peserta sebagai responden. Dengan menggunakan lima responden sudah mencakup 85% total temuan masalah yang ada (Nielsen, 2000).



## 2.12 User Experience Questionnaire (UEQ)

UEQ adalah kuesioner yang digunakan untuk melihat bagaimana tingkat *user experience* terhadap suatu produk. Oleh karena itu, dapat membuat pengguna mengekspresikan perasaan, sikap, serta kesan ketika melakukan pengujian terhadap produk secara langsung (Schrepp & Hinderks, 2014).

UEQ memiliki 6 aspek antara lain:

1. Daya tarik: merupakan bagaimana kesan yang diberikan pengguna terhadap produk seperti menyukai atau tidak menyukai.
2. Efisiensi: apakah produk dibuat secara cepat, praktis, dan terorganisir dengan baik.
3. Kejelasan: seberapa mudah dan familiar produk tersebut dikenali oleh pengguna.
4. Ketepatan: aspek yang membuat pengguna merasa ada interaksi yang sesuai dengan apa yang pengguna inginkan.
5. Stimulasi: aspek yang mengukur seberapa menarik dan bermanfaat sebuah produk.
6. Kebaruan: aspek yang mengukur seberapa kreatifitas yang diterapkan dalam produk tersebut.

Item kuesioner pada UEQ memiliki 7 tingkatan dengan nilai yang berpasangan dan saling bertolak belakang seperti berikut:

Tidak menarik    0 0 0 0 0 0 0    menarik

Item kuesioner pada UEQ memiliki 26 item. Gambar berikut merupakan kuesioner yang memuat seluruh item UEQ yang akan dibagikan kepada responden.

menyusahkan	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

**Gambar 2.27 UEQ kuesioner**

Terdapat 3 tahap dalam menganalisis hasil kuesioner UEQ yaitu:

1. Melakukan verifikasi data Cronbach's Alpha

Pada tahap awal akan dilakukan verifikasi nilai berdasarkan data Cronbach's Alpha. Yang mana data tersebut akan mengukur tingkat konsistensi dari data yang telah didapatkan. Apabila nilai Alpha dari data yang didapatkan mendapat nilai rendah, maka dapat dicurigai bahwa data yang didapat kurang konsisten.

2. Mengintepretasikan semua hasil

Nilai yang didapatkan dalam setiap item kuesioner UEQ terbagi ke dalam 7 tingkatan, dengan setiap item memiliki pasangan yang memiliki arti berlawanan. Setiap item dalam UEQ meiliki skala dari -3 hingga +3. Oleh karena itu, jawaban -3 mewakili nilai yang paling negatif, jawaban 0 mewakili nilai netra, dan jawaban +3 mewakili nilai paling positif.

3. Menganalisis hasil dari setiap item pertanyaan



Setelah mendapatkan keseluruhan hasil, nilai dari setiap item juga harus diperiksa. Analisis perlu dilakukan terhadap nilai dari item yang menunjukkan perbedaan yang ekstrim dengan item yang lainnya. Menurut (Rauschenberger et al., 2013) dalam melakukan analisis item dapat dilihat dari perbedaan signifikan yang didapatkan dari jawaban responden.



## BAB 3 METODOLOGI

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang implementif yang mana dilakukan pembuatan sebuah rancangan *user experience* situs web Senjani Kitchen menggunakan *human centered design*.

### 3.1 Studi Literatur

Studi literatur digunakan sebagai acuan yang berasal dari teori-teori yang memiliki kaitan dengan penelitian. Teori-teori tersebut berasal dari berbagai macam sumber seperti buku, artikel, jurnal, dan internet. Pembahasan mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada bagian bab landasan kepustakaan. Di bawah ini ialah teori-teori yang digunakan penulis sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini:

1. *Human-centered Design*
2. Perancangan pada *User Experience*
3. Elemen dari *Mobile User Experience*
4. *Google Material Foundation*
5. *Google Material Guidelines*
6. *Information Architecture*
7. *Persona*
8. *Usability Testing*
9. *User Experience Questionnaire (UEQ)*

### 3.2 Human-Centered Design

#### 3.2.1 Analisis Konteks Penggunaan

Tahapan ini berisi diskusi dan *brainstorming* kepada *stakeholder* terkait yaitu pemilik jasa katering Senjani Kitchen dan wawancara kepada calon pengguna untuk mengetahui bagaimana keadaan calon pengguna serta bagaimana pemikiran *stakeholder* yang terkait dengan penelitian ini. Selain itu dengan diskusi dan *brainstorming* ini penulis ingin keadaan lapangan secara nyata yang dialami oleh *stakeholder*.

#### 3.2.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Tahap ini berisi pengolahan data yang telah didapatkan pada wawancara calon pengguna dan *stakeholder* terkait. Setelah pengolahan data selesai dilaksanakan, data yang telah diolah tersebut dibuat menjadi tabel kebutuhan fungsional, nonfungsional, *use case diagram*, dan *use case spesification*.

#### 3.2.3 Pembuatan Desain Solusi

Tahap ini berisi pembuatan desain solusi yang digunakan untuk memberikan gambaran mengenai hasil perancangan situs web Senjani Kitchen kepada calon pengguna. Pada tahap ini dibuat *information architecture*, *low-fidelity prototype*, dan *high-fidelity prototype*.



1. Rancangan *Information Architecture*

Rancangan *Information Architecture* merupakan tahap awal dalam pembuatan desain solusi karena akan digunakan sebagai acuan pada tahapan selanjutnya.

2. Pembuatan *Low-fidelity*

Setelah pada tahapan sebelumnya dilakukan pembuatan *information architecture*. Tahapan ini dilakukan pembuatan *low-fidelity prototype* yang berupa *wireframe* dengan menggunakan *information architecture* sebagai acuannya.

3. *High-fidelity* prototype

Setelah pada tahapan sebelumnya dilakukan pembuatan *low-fidelity prototype* berupa *wireframe*. Tahapan ini akan dilakukan proses penyempurnaan *wireframe* tersebut menjadi sebuah *high-fidelity prototype* yang interaktif.

### 3.2.4 Evaluasi Desain Solusi

Tahap evaluasi desain solusi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui permasalahan serta menemukan kebutuhan yang belum terpenuhi dalam desain solusi yang telah dibuat. Pada tahap evaluasi desain solusi akan dilakukan *usability testing*. *Usability testing* digunakan untuk mencari permasalahan yang ada pada desain solusi. Evaluasi tersebut dilakukan kepada calon pengguna dan diberikan tugas yang sudah dibuat. Setelah calon pengguna menyelesaikan setiap tugas akan dicatat tingkat keberhasilan dan tingkat bebas kesalahannya sehingga dapat diketahui yang mana letak permasalahan yang ada pada desain solusi. Setelah desain solusi dilakukan perbaikan dan sudah tidak ada permasalahan akan dilanjutkan pengujian *user experience* menggunakan *User Experience Questionnaire* untuk mengukur tingkat *user experience* pada desain solusi.

### 3.3 Kesimpulan dan Saran

Tahapan kesimpulan dan saran merupakan tahapan yang berisi jawaban dari rumusan masalah serta saran untuk penelitian selanjutnya. Pada tahap ini penulis akan memberikan jawaban dari rumusan masalah yang berupa hasil dari proses penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian ini.



## BAB 4 ANALISIS KONTEKS PENGGUNAAN DAN KEBUTUHAN

### 4.1 Analisis Konteks Penggunaan

#### 4.1.1 Identifikasi Stakeholder dan Calon Pengguna

Untuk mendapatkan informasi bagaimana kondisi lapangan saat ini serta bagaimana proses bisnis yang terjadi pada perusahaan, dilakukan observasi dan diskusi bersama stakeholder terkait. Responden yang dipilih untuk mewakili penggalan data stakeholder haruslah responden yang memiliki peran besar dalam berjalannya proses bisnis sehingga mengetahui bagaimana keadaan lapangan dengan jelas. Oleh karena itu, pada penggalan data stakeholder dilakukan diskusi bersama CEO dari Senjani Kitchen itu sendiri.

Untuk mengetahui bagaimana kebutuhan calon pengguna terhadap sistem dilakukan wawancara kepada calon pengguna. Wawancara dilakukan kepada 12 responden calon pengguna. Guest, Bunce, dan Johnson (2006) mengemukakan bahwa titik jenuh sering terjadi pada sekitar 12 responden. Berikut merupakan karakteristik calon pengguna yang akan digunakan sebagai responden:

1. Bertempat tinggal di Kota Malang.
2. Berumur 18 tahun atau lebih.
3. Memahami Bahasa Indonesia dengan baik.
4. Terbiasa dalam menggunakan perangkat *smartphone*.
5. Situs web dapat digunakan oleh semua jenis kelamin.
6. Tidak ada batasan pekerjaan dalam penggunaan situs web ini.

#### 4.1.2 Identifikasi Lingkungan Sistem

Pada identifikasi lingkungan sistem terdapat ketentuan perangkat keras, perangkat lunak, ataupun kelengkapan lainnya yang harus ada untuk menggunakan situs web ini. Identifikasi lingkungan sistem dijelaskan pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Identifikasi Lingkungan Sistem**

No	Karakteristik sistem	
1	Perangkat keras	Sistem dapat dijalankan pada perangkat <i>smartphone</i> yang mendukung aplikasi browser.
2	Perangkat lunak	Sistem dapat dijalankan melalui aplikasi browser.
3	Kelengkapan lainnya	Sistem dapat dijalankan dengan menggunakan koneksi internet.



#### 4.1.3 Hasil Penggalian Data Stakeholder

Dari hasil diskusi bersama CEO Senjani Kitchen selaku stakeholder didapatkan informasi mengenai permasalahan yang ada pada proses bisnis saat ini. Berikut merupakan permasalahan yang ada pada proses bisnis saat ini:

1. Proses pembelian dan penggunaan kupon makan masih bergantung pada admin. Oleh karena itu, pembeli harus menunggu karena admin merangkap tugas pada bagian packing.
2. Pembeli tidak bisa melihat jadwal menu harian ketika melakukan pembelian dan penggunaan kupon catering harian.

#### 4.1.4 Hasil Penggalian data Calon Pengguna

Untuk mengetahui bagaimana kebutuhan calon pengguna terhadap sistem dilakukan wawancara kepada calon pengguna. Pertanyaan dan hasil dari proses wawancara diolah menjadi sebuah persona. Data dari hasil wawancara yang telah dilakukan dapat dilihat pada lampiran.

#### 4.1.5 Pembuatan Persona

Setelah dilakukan penggalian data permasalahan stakeholder dan calon pengguna dilakukan pembuatan persona berdasarkan data yang telah diperoleh. Terdapat 2 persona yaitu persona yang mewakili stakeholder dan persona yang mewakili calon pengguna. Berikut merupakan hasil pembuatan persona:



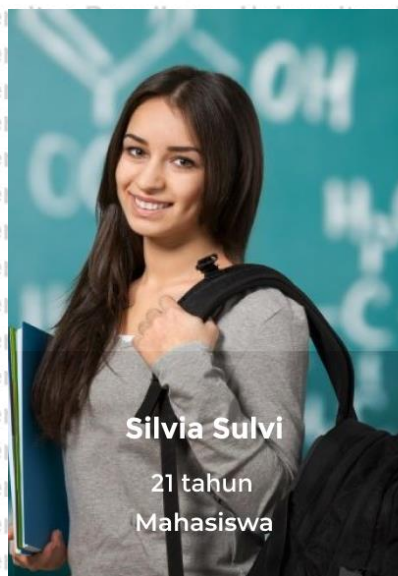
##### ⚠ Permasalahan dalam mengelola catering

- Proses pembelian dan penggunaan kupon makan masih bergantung pada admin sehingga pembeli harus menunggu karena admin merangkap tugas pada bagian packing.
- Pembeli tidak bisa melihat jadwal menu harian ketika melakukan pembelian dan penggunaan kupon catering harian

##### 💡 Kebutuhan

- Setiap pembelian dan penggunaan kupon dapat langsung terlayani
- Pembeli dapat melihat jadwal menu catering harian ketika melakukan pembelian dan penggunaan kupon catering harian

Gambar 4.1 Persona Stakeholder



**Silvia Sulvi**

21 tahun  
Mahasiswa

#### ✓ **Pertimbangan memilih catering**

- Biaya yang perlu dikeluarkan
- Menu yang ditawarkan
- Kualitas pelayanan
- Tingkat kepercayaan catering

#### 📅 **Pengaruh menu dalam catering**

- Memerlukan jadwal menu yang akan didapatkan ketika memesan catering
- Terdapat alergi pada makanan tertentu

#### 👉 **Pengaruh sistem voucher dalam catering**

- Sangat mendukung karena bisa bebas menentukan waktu pemesanan catering
- Memerlukan riwayat catering yang telah dipesan dan sisa voucher yang dimiliki

**Gambar 4.2 Persona Calon Pengguna**

## **4.2 Analisis Konteks Kebutuhan**

Tahap ini berisi hasil pengolahan data yang didapatkan pada tahap sebelumnya. Data yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya akan diolah menjadi kebutuhan fungsional, kebutuhan nonfungsional, *use case diagram*, dan *use case spesification*.

### **4.2.1 Identifikasi Kebutuhan Fungsional**

Pada tahap identifikasi kebutuhan fungsional akan mencakup fitur-fitur yang akan digunakan pengguna ketika menggunakan sistem dalam memenuhi kebutuhan mereka. Berikut merupakan tabel kebutuhan fungsional :



**Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional**

No.	Kode	Nama Kebutuhan Fungsional	Keterangan
1.	KF-01	Mendaftarkan diri	Sistem dapat menambahkan akun baru
2.	KF-02	Masuk	Sistem dapat digunakan pelanggan masuk ke dalam sistem
3.	KF-03	Keluar	Sistem dapat digunakan pelanggan keluar dari sistem
4.	KF-04	Melihat jadwal menu	Sistem dapat menampilkan jadwal menu
5.	KF-05	Membeli kupon	Sistem dapat digunakan untuk membeli kupon
6.	KF-06	Menggunakan kupon	Sistem dapat digunakan untuk memproses penggunaan kupon
7.	KF-07	Melihat riwayat pesanan	Sistem dapat menampilkan riwayat pesanan
8.	KF-08	Melihat riwayat kupon	Sistem dapat menampilkan riwayat kupon
9.	KF-09	Mengubah data diri	Sistem dapat digunakan untuk mengubah data diri
10.	KF-10	Mengubah pesanan	Sistem dapat digunakan untuk mengubah pesanan
11.	KF-11	Membatalkan pesanan	Sistem dapat digunakan untuk membatalkan pesanan
12.	KF-12	Melihat bantuan	Sistem dapat menampilkan halaman bantuan
13.	KF-13	Mengubah kata sandi	Sistem dapat digunakan untuk mengubah kata sandi

#### 4.2.2 Identifikasi Kebutuhan Nonfungsional

Kebutuhan nonfungsional berbeda dengan kebutuhan fungsional. Pada kebutuhan nonfungsional berisi bagaimana pandangan pengguna terhadap desain solusi yang telah dibuat. Berikut adalah tabel dari kebutuhan nonfungsional :

**Tabel 4.3 Kebutuhan Nonfungsional**

No.	Kode	Nama Kebutuhan Nonfungsional	Keterangan
1.	KNF-01	<i>Mobile Friendly</i>	Sistem memiliki tampilan yang dapat digunakan dengan nyaman pada smartphone
2.	KNF-02	Nilai Hasil Evaluasi UEQ	Menghasilkan nilai <i>UEQ benchmark</i> di atas rata-rata ( <i>Above average</i> )

#### 4.2.3 Use Case Diagram

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan fungsional, selanjutnya kebutuhan tersebut diubah menjadi sebuah *use case diagram* sehingga lebih mudah melihat fitur apa saja yang akan diimplementasikan ke dalam sistem. Berikut merupakan gambar *use case diagram* yang akan digunakan.







**Gambar 4.3 Use case diagram**

#### 4.2.4 Use Case Specification

Berdasarkan *use case diagram* yang telah dibuat, untuk memperjelas setiap *use case* dibuatlah sebuah *use case Specification*.

##### 4.2.4.1 Mendaftarkan Diri

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada *use case* ini.

**Tabel 4.4 Use Case Specification Mendaftarkan Diri**

<i>Use Case Name</i>	Mendaftarkan Diri
<i>Description</i>	Sistem dapat menambahkan akun baru
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan belum memiliki akun pada sistem
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan berada pada halaman beranda</li> <li>2. Pelanggan menekan tombol masuk</li> <li>3. Pelanggan menekan tombol daftar</li> <li>4. Pelanggan mengisi data diri</li> <li>5. Pelanggan menekan tombol daftar</li> <li>6. Sistem akan memverifikasi akun dan menyimpan pada database</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan masuk ke halaman beranda

##### 4.2.4.2 Masuk

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada *use case* ini.



**Tabel 4.5 Use Case Specification Masuk**

<i>Use Case Name</i>	Masuk
<i>Description</i>	Sistem dapat digunakan pelanggan masuk ke dalam sistem
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan telah memiliki akun pada sistem
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan berada pada halaman beranda</li> <li>2. Pelanggan menekan tombol masuk</li> <li>3. Pelanggan mengisi data diri</li> <li>4. Pelanggan menekan tombol masuk</li> <li>5. Sistem akan memverifikasi akun</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan masuk ke halaman beranda

#### 4.2.4.3 Keluar

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada *use case* ini.

**Tabel 4.6 Use Case Specification Keluar**

<i>Use Case Name</i>	Keluar
<i>Description</i>	Sistem dapat digunakan pelanggan keluar dari sistem
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman akun
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan menekan tombol keluar</li> <li>2. Sistem akan menampilkan halaman beranda</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan masuk ke halaman beranda

#### 4.2.4.4 Melihat Jadwal Menu

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada *use case* ini.

**Tabel 4.7 Use Case Specification Melihat Jadwal Menu**

<i>Use Case Name</i>	Melihat jadwal menu
<i>Description</i>	Sistem dapat menampilkan jadwal menu
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman beranda
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan menekan tombol lihat jadwal menu</li> <li>2. Sistem akan menampilkan halaman jadwal menu</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan melihat jadwal menu

#### 4.2.4.5 Membeli Kupon

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada use case ini.

**Tabel 4.8 Use Case Specification Membeli Kupon**

<i>Use Case Name</i>	Membeli Kupon
<i>Description</i>	Sistem dapat digunakan untuk membeli kupon
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman beranda
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan memilih salah satu jenis paket kupon yang disediakan</li> <li>2. Sistem menampilkan daftar paket kupon dengan spesifikasinya yaitu harga, jumlah kupon, dan jenis nasi</li> <li>3. Pelanggan memilih salah satu paket kupon</li> <li>4. Pelanggan menekan tombol pilih metode pembayaran</li> <li>5. Sistem menampilkan pilihan metode pembayaran</li> <li>6. Pelanggan memilih salah satu dari metode pembayaran</li> <li>7. Sistem menampilkan tenggat waktu pembayaran dan form unggah bukti pembayaran</li> <li>8. Aktor mengirim bukti pembayaran</li> <li>9. Sistem menampilkan notifikasi</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan mendapat informasi pembelian kupon sedang diproses



#### 4.2.4.6 Menggunakan Kupon

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada *use case* ini.

**Tabel 4.9 Use Case Specification Menggunakan Kupon**

<i>Use Case Name</i>	Menggunakan Kupon
<i>Description</i>	Sistem dapat digunakan untuk memproses penggunaan kupon
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman kupon
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan memilih tombol gunakan kupon</li> <li>2. Sistem menampilkan jadwal menu berdasarkan kupon</li> <li>3. Pelanggan memilih menu yang disediakan</li> <li>4. Pelanggan menekan tombol isi detail pengantaran</li> <li>5. Sistem menampilkan <i>form</i> detail pengantaran</li> <li>6. Pelanggan mengisi <i>form</i> pengantaran</li> <li>7. Sistem menampilkan pesan sukses dan sedang diproses</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan mendapat informasi pesanan sedang diproses

#### 4.2.4.7 Melihat Riwayat Pesanan

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada *use case* ini.

**Tabel 4.10 Use Case Specification Melihat Riwayat Pesanan**

<i>Use Case Name</i>	Melihat riwayat pesanan
<i>Description</i>	Sistem dapat menampilkan riwayat pesanan
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman beranda
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan menekan tombol riwayat pesanan</li> <li>2. Sistem menampilkan pesanan yang akan datang dan pesanan yang telah selesai</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan mendapat informasi pesanan yang masih aktif dan selesai

#### 4.2.4.8 Melihat Riwayat Kupon

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada *use case* ini.

**Tabel 4.11 Use Case Specification Melihat Riwayat Kupon**

<i>Use Case Name</i>	Melihat riwayat kupon
<i>Description</i>	Sistem dapat menampilkan riwayat kupon
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman beranda
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan menekan tombol riwayat kupon</li> <li>2. Sistem menampilkan pesanan yang akan datang dan pesanan yang telah selesai</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan mendapat informasi kupon yang masih aktif dan selesai

#### 4.2.4.9 Mengubah Data Diri

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada *use case* ini.



**Tabel 4.12 Use Case Specification Mengubah Data Diri**

<i>Use Case Name</i>	Mengubah data diri
<i>Description</i>	Sistem dapat digunakan untuk mengubah data diri
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman akun
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan menekan ikon ubah</li> <li>2. Sistem menampilkan <i>form</i> data diri</li> <li>3. Pelanggan mengubah data diri</li> <li>4. Pelanggan menekan tombol simpan</li> <li>5. Sistem menyimpan perubahan</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman akun

#### 4.2.4.10 Mengubah Pesanan

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada *use case* ini.

**Tabel 4.13 Use Case Specification Mengubah Pesanan**

<i>Use Case Name</i>	Mengubah pesanan
<i>Description</i>	Sistem dapat digunakan untuk mengubah pesanan
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman pesanan
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan menekan salah satu pesanan</li> <li>2. Sistem detail pesanan</li> <li>3. Pelanggan mengubah data diri</li> <li>4. Pelanggan menekan tombol simpan</li> <li>5. Sistem menyimpan perubahan</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman akun

#### 4.2.4.11 Membatalkan Pesanan

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada *use case* ini.

**Tabel 4.14 Use Case Specification Membatalkan Pesanan**

<i>Use Case Name</i>	Membatalkan pesanan
<i>Description</i>	Sistem dapat digunakan untuk membatalkan pesanan
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman detail pesanan
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan menekan tombol batalkan pesanan</li> <li>2. Sistem mengeluarkan pop up konfirmasi</li> <li>3. Pelanggan menekan tombol ya</li> <li>4. Sistem mengeluarkan pop up pemberitahuan pesanan berhasil dibatalkan</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman pesanan selesai

#### 4.2.4.12 Melihat Bantuan

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada *use case* ini.

**Tabel 4.15 Use Case Specification Melihat Bantuan**

<i>Use Case Name</i>	Melihat bantuan
<i>Description</i>	Sistem dapat menampilkan halaman bantuan
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman akun
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan menekan tombol teks bantuan</li> <li>2. Sistem menampilkan halaman bantuan</li> <li>3. Pelanggan menekan salah satu bantuan yang tersedia</li> <li>4. Sistem menampilkan deskripsi bantuan</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan melihat deskripsi bantuan

#### 4.2.4.13 Mengubah Kata Sandi

Berikut merupakan tabel yang berisi penjelasan setiap aktifitas yang terjadi pada *use case* ini.



**Tabel 4.16 Use Case Specification Mengubah Kata Sandi**

<i>Use Case Name</i>	Mengubah kata sandi
<i>Description</i>	Sistem dapat digunakan untuk mengubah kata sandi
<i>Actor</i>	Pelanggan
<i>Pre-Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman akun
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan menekan tombol teks ubah kata sandi</li> <li>2. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah kata sandi</li> <li>3. Pelanggan mengubah kata sandi</li> <li>4. Pelanggan menekan tombol simpan</li> <li>5. Sistem menyimpan perubahan</li> </ol>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post Condition</i>	Pelanggan berada pada halaman akun

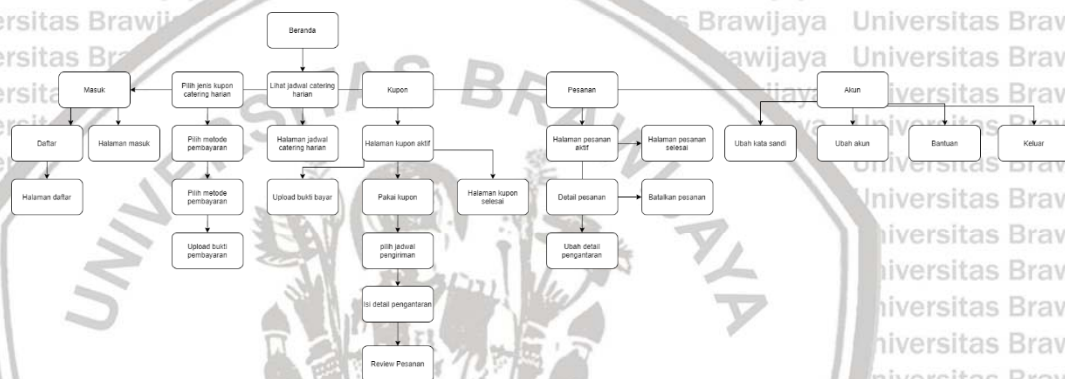


## BAB 5 PERANCANGAN USER EXPERIENCE

Pada bab ini akan berisi pembahasan mengenai proses implementasi dari perancangan *user experience* berdasar kebutuhan yang telah didapatkan pada bab sebelumnya. Pada bab ini akan terdapat *information architecture*, *wireframe*, *high fidelity user interface*, dan *Prototype* dari situs web Senjani Kitchen.

### 5.1 Information Architecture (IA)

Pada gambar 5.1 merupakan *information architecture* dengan struktur *hierarchy* yang akan digunakan dalam pembuatan situs web Senjani Kitchen. Pada *information architecture* situs web Senjani Kitchen dapat dilihat fitur yang terdapat pada situs web Senjani Kitchen serta alur navigasi dari setiap fiturnya.




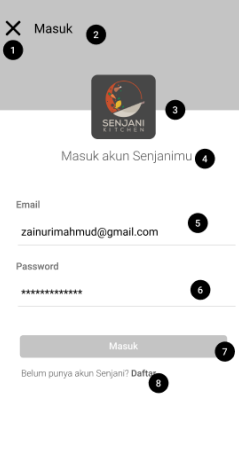
Gambar 5.1 Information Architecture

### 5.2 Wireframe

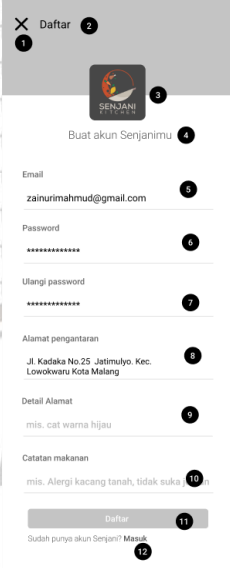
Berdasarkan *information architecture* yang telah dibuat didapatkan gambaran mengenai alur pada situs web Senjani Kitchen. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada rancangan situs web Senjani Kitchen dibuat dalam bentuk *wireframe* pada tabel 5.1.



Tabel 5.1 Wireframe Situs web Senjani Kitchen

Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-01	Beranda	 <p><b>Gambar 5.2 Wireframe Beranda</b></p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman beranda yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Button</i> untuk masuk akun</li> <li>2. <i>Image</i> logo</li> <li>3. <i>Headline</i> “Senjani Kitchen”</li> <li>4. <i>Button</i> untuk melihat jadwal menu</li> <li>5. <i>Subtitles</i> “pilih jenis kateringmu”</li> <li>6. <i>Card</i> untuk tiap jenis katering harian Senjani Kitchen</li> <li>7. <i>Bottom Navigation</i></li> </ol>
WF-02	Masuk	 <p><b>Gambar 5.3 Wireframe Masuk</b></p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman masuk yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Icon</i> untuk menutup halaman</li> <li>2. <i>Headline</i> “Masuk”</li> <li>3. <i>Image</i> logo Senjani Kitchen</li> <li>4. <i>Subtitles</i> “Masuk akun senjanimu”</li> <li>5. <i>Text</i> “Email” dan <i>text field</i></li> <li>6. <i>Text</i> “Password” dan <i>text field</i></li> <li>7. <i>Button</i> untuk masuk</li> <li>8. <i>Text button</i> “Daftar”</li> </ol>



Tabel 5.2 Wireframe Situs web Senjani Kitchen (lanjutan)

Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-03	Daftar		<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman daftar yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Icon untuk menutup halaman</li> <li>2. Headline “Daftar”</li> <li>3. Image logo Senjani Kitchen</li> <li>4. Subtitles “Buat akun senjanimu”</li> <li>5. Text “Email” dan text field</li> <li>6. Text “Password” dan text field</li> <li>7. Text “Ulangi Password” dan text field</li> <li>8. Text “Alamat pengantaran” dan text field</li> <li>9. Text “Detail alamat” dan text field</li> <li>10. Text “Catatan makanan” dan text field</li> <li>11. Button “daftar”</li> <li>12. Text button “Masuk”</li> </ol>

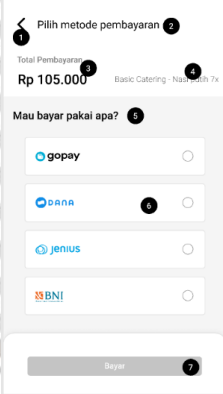
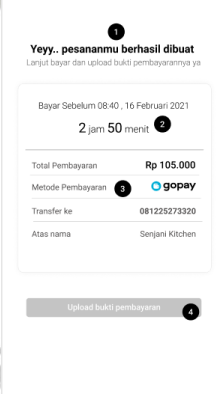
Gambar 5.4 Wireframe Daftar



Tabel 5.3 Wireframe Situs web Senjani Kitchen (lanjutan)

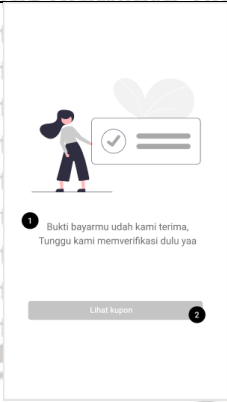
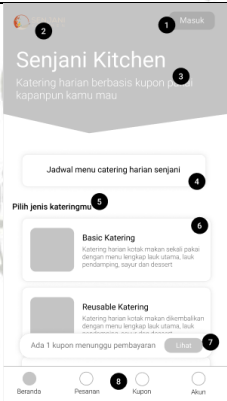
Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-04	Jadwal menu	 <p><b>Gambar 5.5</b> <b>Wireframe Jadwal menu</b></p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman jadwal menu yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Icon untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>2. Headline "Jadwal Menu"</li> <li>3. Tab Basic, Reusable, Deluxe, dan Family</li> <li>4. Subtitle tanggal menu</li> <li>5. Subtitle waktu pengantaran</li> <li>6. Card menu catering</li> </ol>
WF-05	Pilih jumlah kupon	 <p><b>Gambar 5.6</b> <b>Wireframe pilih jumlah kupon</b></p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman pilih jumlah kupon yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Icon untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>2. Headline "Basic Katering"</li> <li>3. Headline dan Subtitles penjelasan catering</li> <li>4. Subtitles pilihan nasi</li> <li>5. Slider card jumlah dan harga kupon</li> <li>6. Card jadwal menu</li> <li>7. Text keterangan kupon yang dipilih</li> <li>8. Button "Pilih metode pembayaran"</li> </ol>

Tabel 5.4 Wireframe Situs web Senjani Kitchen (lanjutan)

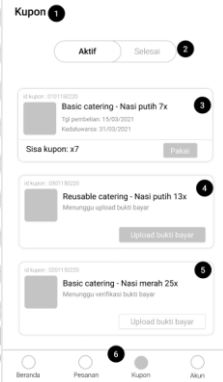
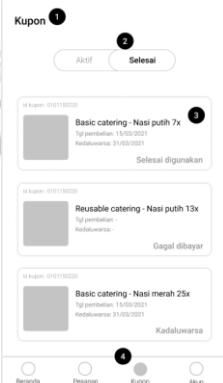
Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-06	Pilih metode pembayaran	 <p><b>Gambar 5.7</b> Wireframe pilih metode pembayaran</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman pilih metode pembayaran yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Icon untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>Headline “Pilih metode pembayaran”</li> <li>Text keterangan total pembayaran</li> <li>Text keterangan kupon</li> <li>Subtitles “Mau bayar pakai apa?”</li> <li>Radio button pilihan metode pembayaran</li> <li>Button “bayar”</li> </ol>
WF-07	Menunggu pembayaran	 <p><b>Gambar 5.8</b> Wireframe menunggu pembayaran</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman menunggu pembayaran yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Text pesanan berhasil</li> <li>Caption dan time sisa waktu pembayaran</li> <li>Text keterangan pembayaran</li> <li>Button “upload bukti pembayaran”</li> </ol>



Tabel 5.5 Wireframe Situs web Senjani Kitchen (lanjutan)

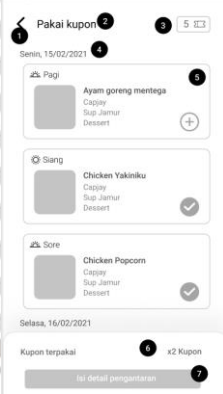
Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-08	Selesai pembelian kupon	 <p><b>Gambar 5.9</b> Wireframe selesai pembelian kupon</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman selesai pembelian kupon yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Ilustrasi</i> dan <i>Text</i> keterangan bukti bayar telah diterima</li> <li>2. <i>Button</i> “Lanjutkan”</li> </ol>
WF-09	Beranda kupon belum dibayar	 <p><b>Gambar 5.10</b> Wireframe beranda kupon belum dibayar</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman beranda kupon belum dibayar yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Button</i> untuk masuk akun</li> <li>2. <i>Image</i> logo</li> <li>3. <i>Headline</i> “Senjani Kitchen” dan <i>subtitle</i> keterangan Senjani Kitchen</li> <li>4. <i>Button</i> untuk melihat jadwal menu</li> <li>5. <i>Subtitles</i> “pilih jenis kateringmu”</li> <li>6. <i>Card</i> untuk tiap jenis katering harian Senjani Kitchen</li> <li>7. <i>Button</i> “lihat”</li> <li>8. <i>Bottom Navigation</i></li> </ol>

Tabel 5.6 Wireframe Situs web Senjani Kitchen (lanjutan)

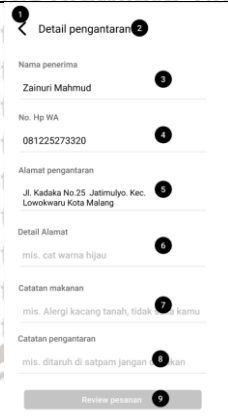
Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-10	Kupon aktif	 <p><b>Gambar 5.11</b> Wireframe kupon aktif</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman kupon aktif yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Headline</i> "kupon"</li> <li>2. <i>Tab</i> aktif dan selesai</li> <li>3. <i>Card</i> untuk kupon berhasil dibayar</li> <li>4. <i>Card</i> untuk kupon menunggu upload bukti bayar</li> <li>5. <i>Card</i> untuk kupon menunggu verifikasi</li> <li>6. <i>Bottom navigation</i></li> </ol>
WF-11	Kupon selesai	 <p><b>Gambar 5.12</b> Wireframe kupon selesai</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman kupon selesai yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Headline</i> "kupon"</li> <li>2. <i>Tab</i> aktif dan selesai</li> <li>3. <i>Card</i> untuk selesai digunakan, gagal dibayar, dan kadaluarsa</li> <li>4. <i>Bottom navigation</i></li> </ol>



Tabel 5.7 Wireframe Situs web Senjani Kitchen (lanjutan)

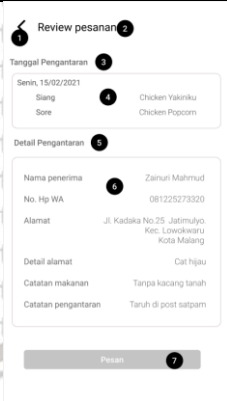
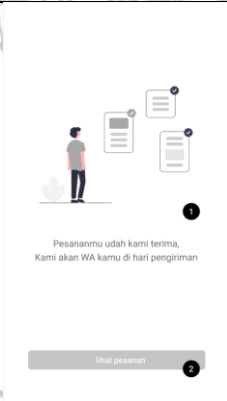
Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-12	Pakai kupon	 <p><b>Gambar 5.13</b> Wireframe pakai kupon</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman pakai kupon yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Icon untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>2. Headline "Pakai kupon"</li> <li>3. Icon dan teks keterangan sisa kupon</li> <li>4. Subtitles tanggal pengiriman</li> <li>5. Card menu catering</li> <li>6. Teks keterangan kupon terpakai</li> <li>7. Button "isi detail pengantaran"</li> </ol>

**Tabel 5.8 Wireframe Situs web Senjani Kitchen ( lanjutan )**

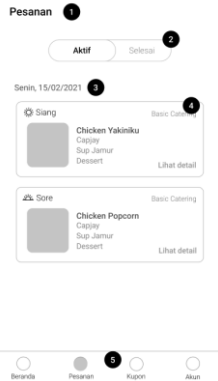
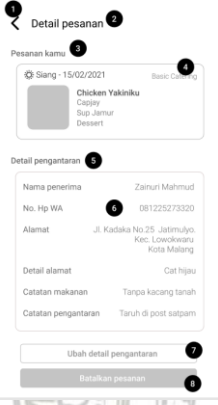
Kode	Nama	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-13	Detail pengantaran	 <p><b>Gambar 5.14</b> <b>Wireframe detail pengantaran</b></p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman detail pengantaran yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Icon untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>2. <i>Headline</i> "Detail Pengantaran"</li> <li>3. Text "Nama Penerima" dan text field</li> <li>4. Text "No. HP WA" dan text field</li> <li>5. Text "Alamat pengantaran" dan text field</li> <li>6. Text "Detail alamat" dan text field</li> <li>7. Text "Catatan makanan" dan text field</li> <li>8. Text "Catatan pengantaran" dan text field</li> <li>9. Button "Review Pesanan"</li> </ol>



Tabel 5.9 Wireframe Situs web Senjani Kitchen (lanjutan)

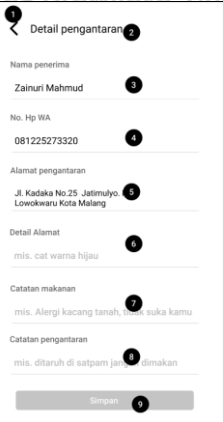
Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-14	Review Pesanan	 <p><b>Gambar 5.15</b> Wireframe review pesanan</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman review pesanan yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Icon untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>2. <i>Headline</i> “Review pesanan”</li> <li>3. <i>Subtitles</i> “Tanggal pengantaran”</li> <li>4. Card tanggal dan menu</li> <li>5. <i>Subtitles</i> “Detail Pengantaran”</li> <li>6. Card detail pengantaran</li> <li>7. <i>Button</i> “bayar”</li> </ol>
WF-15	Selesai memesan	 <p><b>Gambar 5.16</b> Wireframe selesai memesan</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman selesai memesan yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Ilustrasi</i> dan <i>pesanan berhasil</i></li> <li>2. <i>Button</i> “lihat pesanan”</li> </ol>

Tabel 5.10 Wireframe Situs web Senjani Kitchen ( lanjutan )


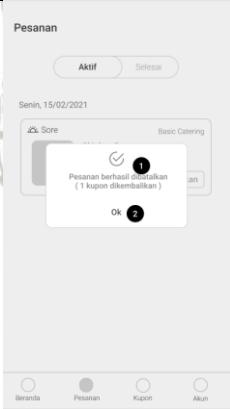
Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-16	Pesanan aktif	 <p><b>Gambar 5.17</b> Wireframe pesanan aktif</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman pesanan aktif yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Headline</i> “pesanan”</li> <li>2. <i>Tab</i> aktif dan selesai</li> <li>3. <i>Subtitles</i> tanggal pesanan</li> <li>4. <i>Card</i> pesanan</li> <li>5. <i>Bottom navigation</i></li> </ol>
WF-17	Detail pesanan	 <p><b>Gambar 5.18</b> Wireframe detail pesanan</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman detail pesanan yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Icon</i> untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>2. <i>Headline</i> “Detail pesanan”</li> <li>3. <i>Subtitles</i> “pesanan kamu”</li> <li>4. <i>Card</i> pesanan</li> <li>5. <i>Subtitles</i> “Detail pengantaran”</li> <li>6. <i>Card</i> detail pengantaran</li> <li>7. <i>Button</i> “Ubah detail pengantaran”</li> <li>8. <i>Button</i> “Batalkan pesanan”</li> </ol>



Tabel 5.11 Wireframe Situs web Senjani Kitchen ( lanjutan )



Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-18	Ubah detail pengantaran	 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 5.19</b> <b>Wireframe ubah detail pengantaran</b></p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman ubah detail pengantaran yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Icon untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>2. <i>Headline</i> “Detail Pengantaran”</li> <li>3. Text “Nama Penerima” dan <i>text field</i></li> <li>4. Text “No. HP WA” dan <i>text field</i></li> <li>5. Text “Alamat pengantaran” dan <i>text field</i></li> <li>6. Text “Detail alamat” dan <i>text field</i></li> <li>7. Text “Catatan makanan” dan <i>text field</i></li> <li>8. Text “Catatan pengantaran” dan <i>text field</i></li> <li>9. <i>Button</i> “simpan”</li> </ol>

Tabel 5.12 Wireframe Situs web Senjani Kitchen ( lanjutan )


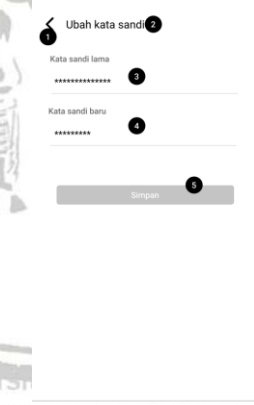
Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-19	Konfirmasi pembatalan pesanan	 <p><b>Gambar 5.20</b> Wireframe konfirmasi pembatalan pesanan</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman konfirmasi pembatalan pesanan yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Text</i> konfirmasi pembatalan</li> <li>2. <i>Button</i> “Ya” dan “Tidak”</li> </ol>
WF-20	Pembatalan pesanan berhasil	 <p><b>Gambar 5.21</b> Wireframe pembatalan pesanan berhasil</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman pembatalan pesanan berhasil yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Icon</i> dan <i>teks</i> pembatalan berhasil</li> <li>2. <i>Button</i> “OK”</li> </ol>



Tabel 5.13 Wireframe Situs web Senjani Kitchen ( lanjutan )

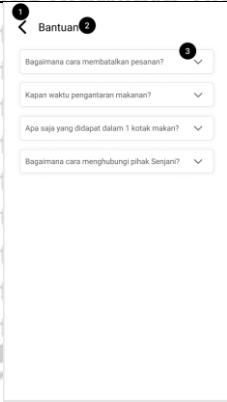
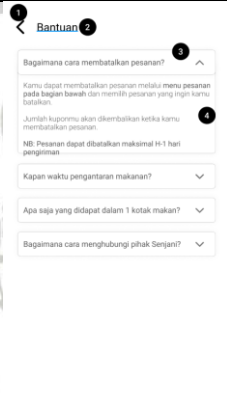
Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-21	Pesanan selesai	 <p><b>Gambar 5.22</b> Wireframe pesanan selesai</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman pesanan selesai yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Headline</i> “pesanan”</li> <li>2. <i>Tab</i> aktif dan selesai</li> <li>3. <i>Subtitles</i> tanggal pesanan</li> <li>4. <i>Card</i> pesanan</li> <li>5. <i>Bottom navigation</i></li> </ol>
WF-22	Akun	 <p><b>Gambar 5.23</b> Wireframe akun</p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman akun yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Headline</i> “akun”</li> <li>2. <i>Icon button</i> “edit akun”</li> <li>3. <i>Card</i> akun</li> <li>4. <i>Text button</i> “ubah kata sandi”</li> <li>5. <i>Text button</i> “bantuan”</li> <li>6. <i>Text button</i> “keluar”</li> <li>7. <i>Bottom navigation</i></li> </ol>

Tabel 5.14 Wireframe Situs web Senjani Kitchen ( lanjutan )

Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-23	Ubah akun	 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 5.24</b> <b>Wireframe ubah akun</b></p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman ubah akun yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Icon untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>2. Headline “Edit akun”</li> <li>3. Icon button untuk mengubah foto akun</li> <li>4. Text “Nama” dan text field</li> <li>5. Text “Email” dan text field</li> <li>6. Text “Alamat” dan text field</li> <li>7. Button “Simpan”</li> </ol>
WF-24	Ubah kata sandi	 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 5.25</b> <b>Wireframe ubah kata sandi</b></p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman ubah kata sandi yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Icon untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>2. Headline “Ubah kata sandi”</li> <li>3. Text “Kata sandi lama” dan text field</li> <li>4. Text “Kata sandi baru” dan text field</li> <li>5. Button “Simpan”</li> </ol>



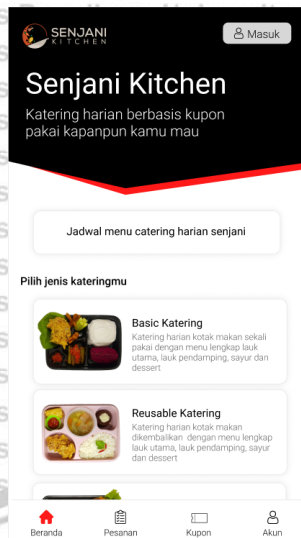
Tabel 5.15 Wireframe Situs web Senjani Kitchen ( lanjutan )

Kode	Nama Wireframe	Wireframe	Keterangan Wireframe
WF-25	Bantuan	 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 5.26</b> <b>Wireframe bantuan</b></p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman bantuan yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Icon untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>2. <i>Headline</i> "Ubah kata sandi"</li> <li>3. <i>Dropdown button</i> pertanyaan</li> </ol>
WF-26	Detail bantuan	 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 5.27</b> <b>Wireframe detail bantuan</b></p>	<p>Wireframe berikut merupakan wireframe halaman beranda yang berisi elemen sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Icon untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>2. <i>Headline</i> "Ubah kata sandi"</li> <li>3. <i>Dropdown button</i> pertanyaan</li> <li>4. <i>Text</i> jawaban pertanyaan</li> </ol>

## 5.3 High Fidelity User Interface

### 5.3.1 Beranda

Halaman Beranda adalah halaman yang akan dibuka pengguna ketika mengakses situs web Senjani Kitchen. Pada halaman ini pengguna dapat melakukan login akun, melihat jadwal menu, dan membeli kupon katering harian.



Gambar 5.28 High-fidelity beranda

### 5.3.2 Masuk dan Mendaftarkan Diri

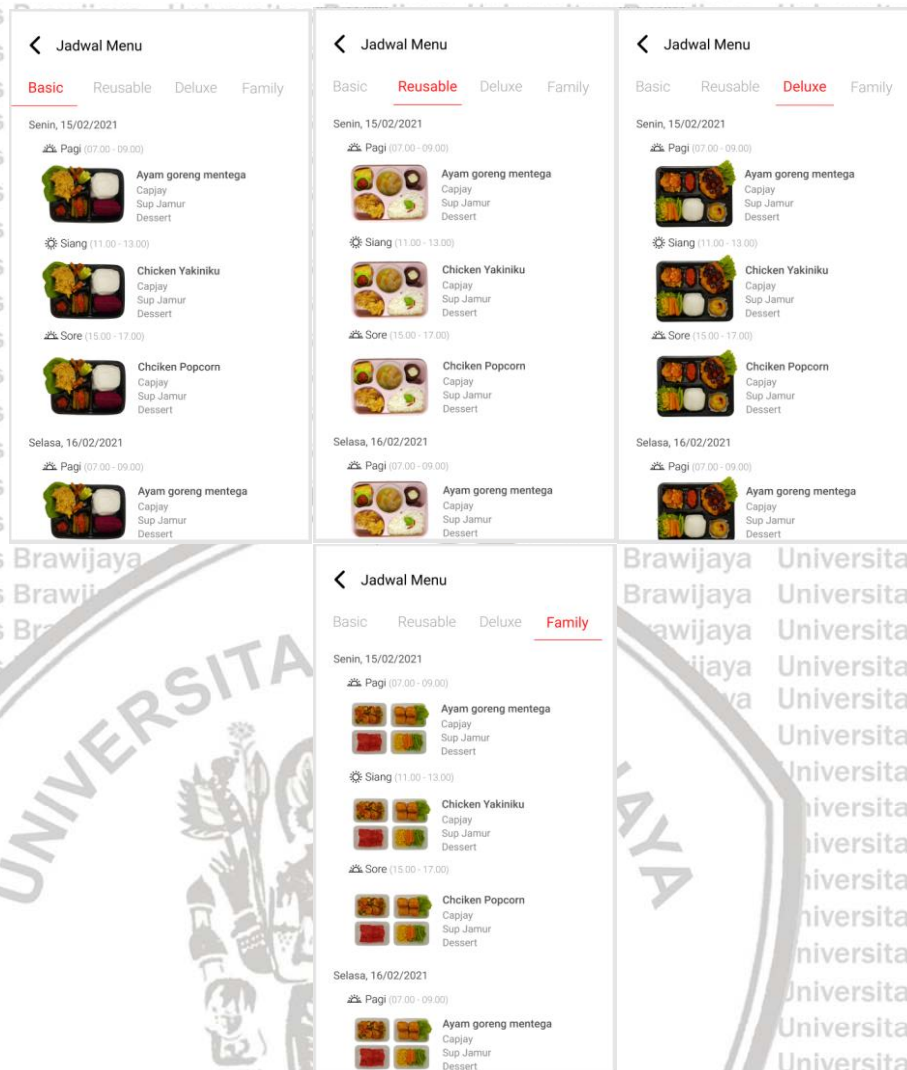
Untuk dapat membeli kupon pengguna akan diarahkan ke halaman masuk terlebih dahulu, apabila pengguna belum memiliki akun maka dapat melakukan pendaftaran diri terlebih dahulu.



Gambar 5.29 High-fidelity masuk dan daftar

### 5.3.3 Jadwal Menu

Pada halaman jadwal menu pengguna dapat melihat menu harian berdasarkan jenis katering. Jadwal menu yang ditampilkan dibagi sesuai hari dan waktu pengiriman menu tersebut.

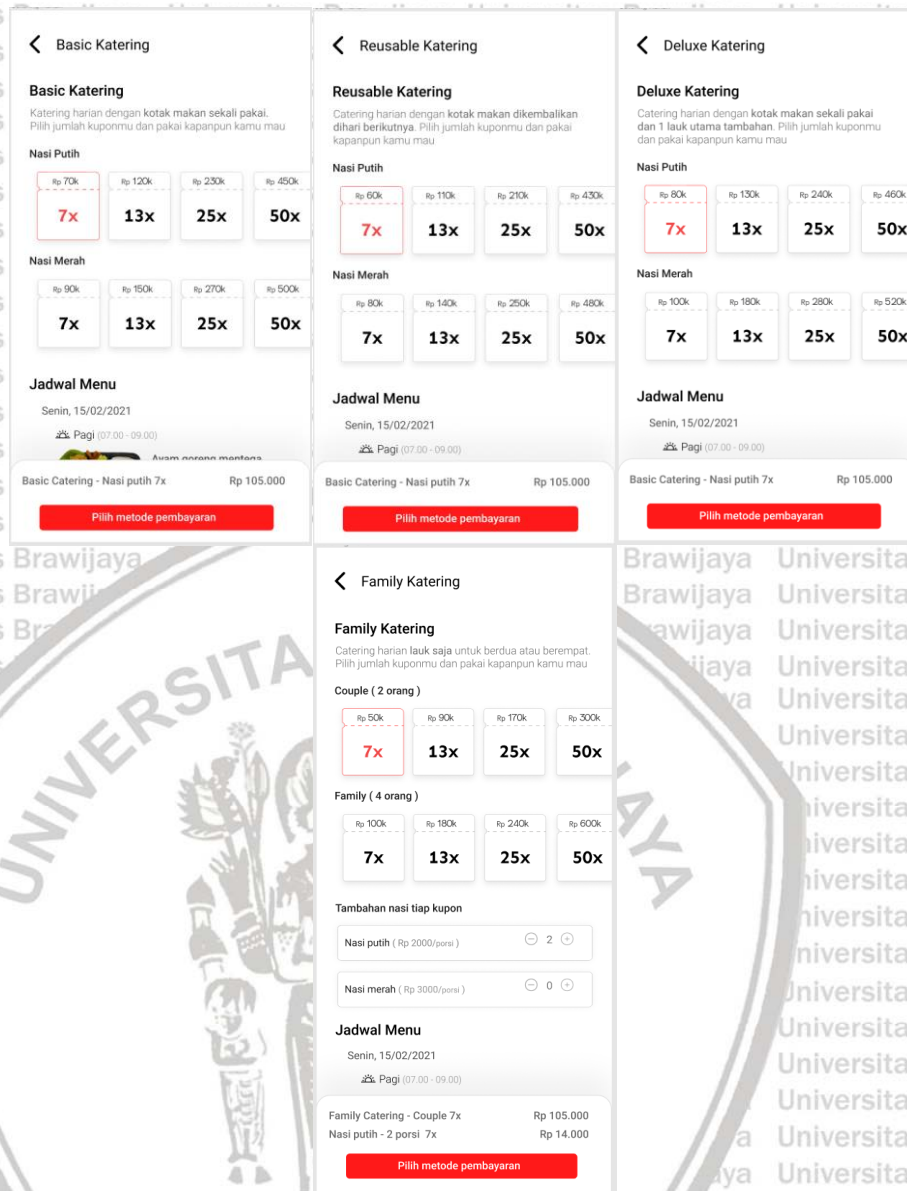


Gambar 5.30 High-fidelity jadwal menu

### 5.3.4 Pembelian Kupon

Ketika pengguna menekan salah satu pilihan catering harian pada halaman beranda maka akan diarahkan pada halaman pembelian kupon. Pada halaman ini pengguna dapat melihat deskripsi catering, jumlah dan harga kupon, serta jadwal menu catering hariannya.

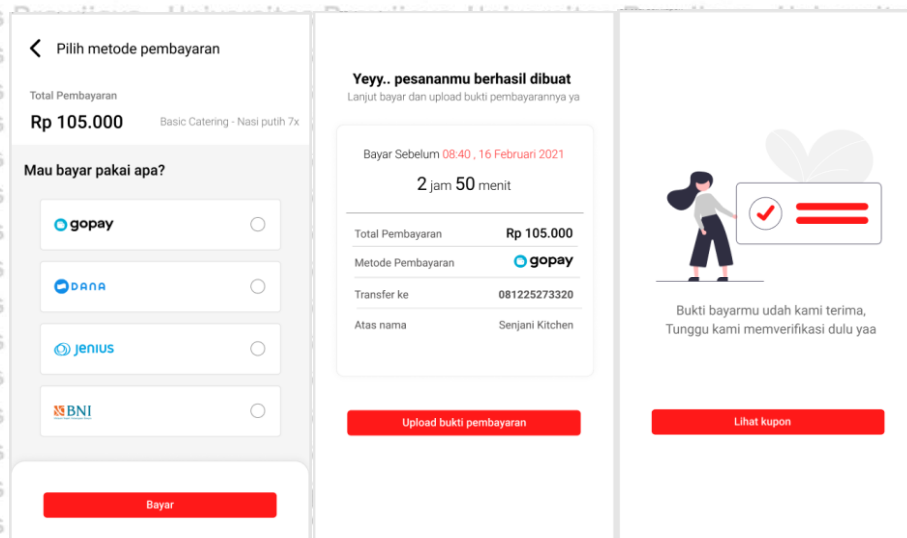




Gambar 5.31 High-fidelity pembelian kupon

### 5.3.5 Pembayaran Kupon

Setelah pengguna memilih jumlah kupon yang diinginkan, pengguna akan diarahkan ke halaman pembayaran kupon. Pada halaman ini terdapat informasi total pembayaran, rincian jenis dan jumlah kupon yang dipilih, serta pilihan metode pembayaran yang ingin digunakan.

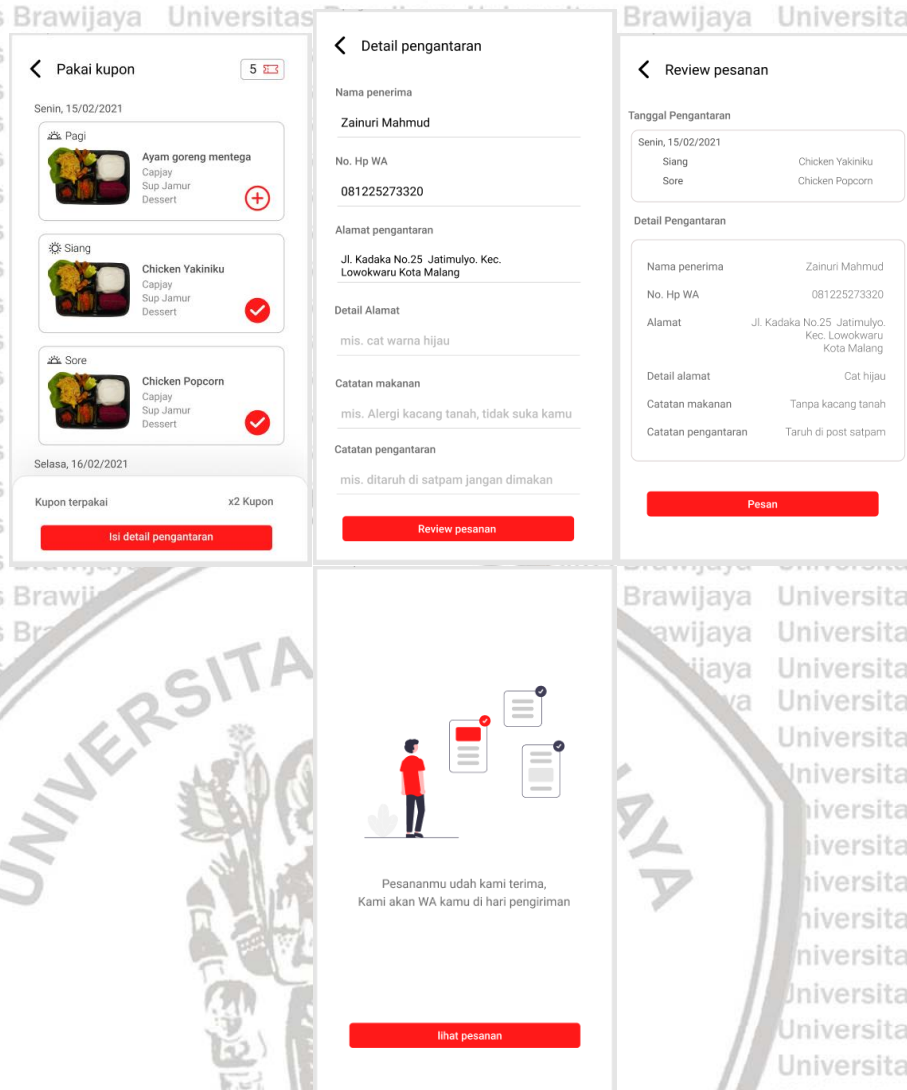


Gambar 5.32 High-fidelity pembayaran kupon

### 5.3.6 Pakai Kupon

Ketika pengguna menggunakan kupon maka pengguna akan diarahkan ke halaman untuk menentukan jadwal pengiriman menu catering, setelah itu pengguna diminta untuk mengisi detail pengantaran seperti nama, no HP, alamat, detail alamat, catatan makanan, dan catatan pengantaran. Setelah melakukan pengisian detail pengantaran pengguna akan diarahkan ke halaman review pesanan untuk melakukan review apakah pesanannya sudah sesuai. Kemudian pengguna dapat melakukan pemesanan.

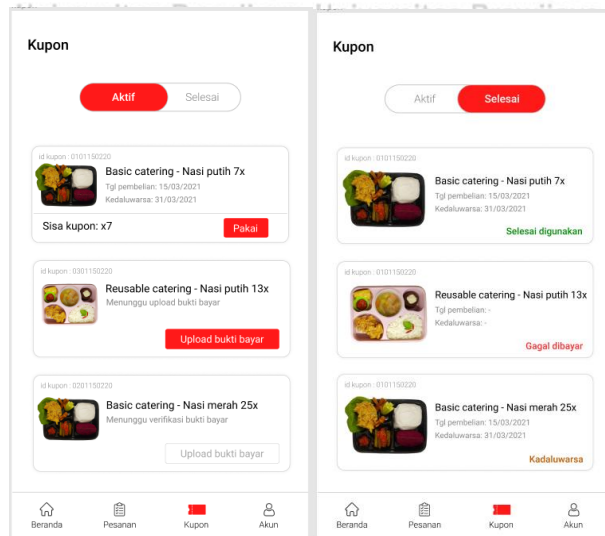




Gambar 5.33 High-fidelity pakai kupon

### 5.3.7 Kupon

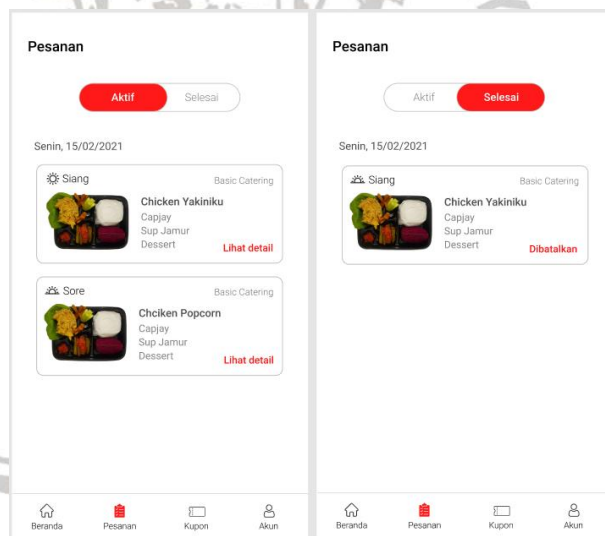
Setelah pengguna membeli kupon, maka kupon tersebut akan tersimpan pada *bottom navbar* kupon. Pada halaman kupon pengguna dapat melihat kupon yang sudah siap pakai, kupon yang menunggu *upload* bukti bayar, kupon yang menunggu verifikasi, serta terdapat tab untuk kupon yang telah selesai.



Gambar 5.34 High-fidelity kupon

### 5.3.8 Pesanan

Ketika pengguna telah menggunakan kupon untuk melakukan pemesanan, maka pesanan tersebut akan masuk pada halaman pesanan. Pada halaman ini pengguna dapat melihat jadwal pengantaran pesanan dan detail dari pesanan tersebut. Selain itu pengguna juga dapat melihat pesanan yang telah selesai.

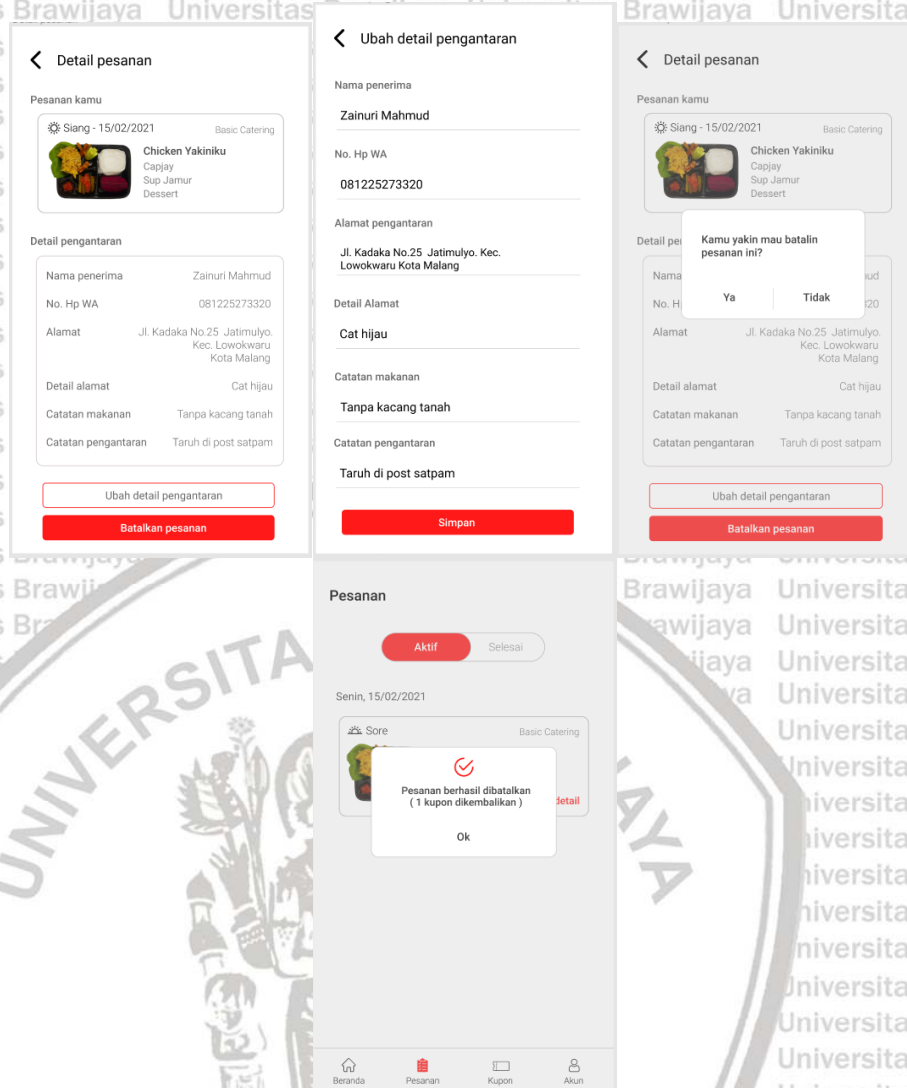


Gambar 5.35 High-fidelity pesanan

### 5.3.9 Detail Pesanan

Pada halaman detail pesanan pengguna dapat melihat jadwal pengantaran dan rincian menu catering, serta detail pengantaran. Selain itu pengguna juga dapat mengubah detail pengantaran dan membatalkan pesanan.

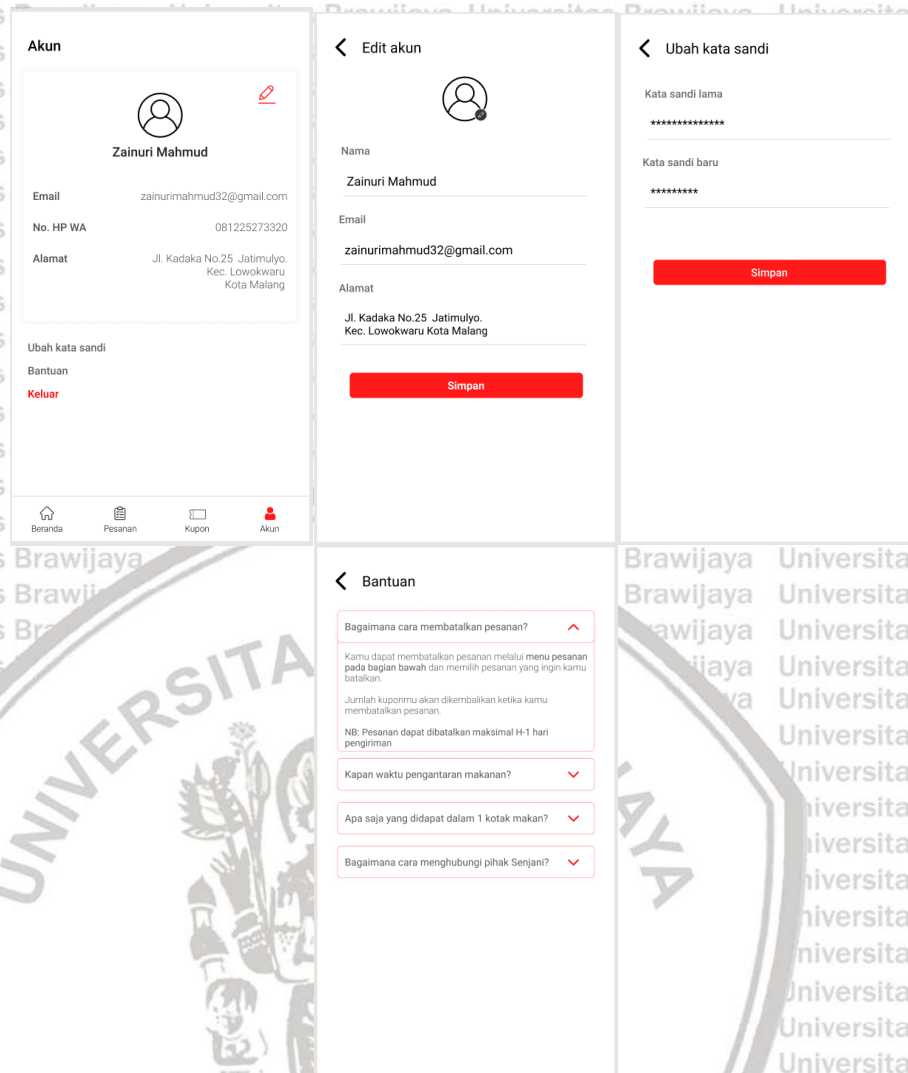




Gambar 5.36 High-fidelity detail pesanan

### 5.3.10 Akun

Pada halaman akun pengguna dapat melihat data diri serta mengubah data diri, mengubah kata sandi, menggunakan fitur bantuan apabila menemukan beberapa kendala, dan keluar akun.

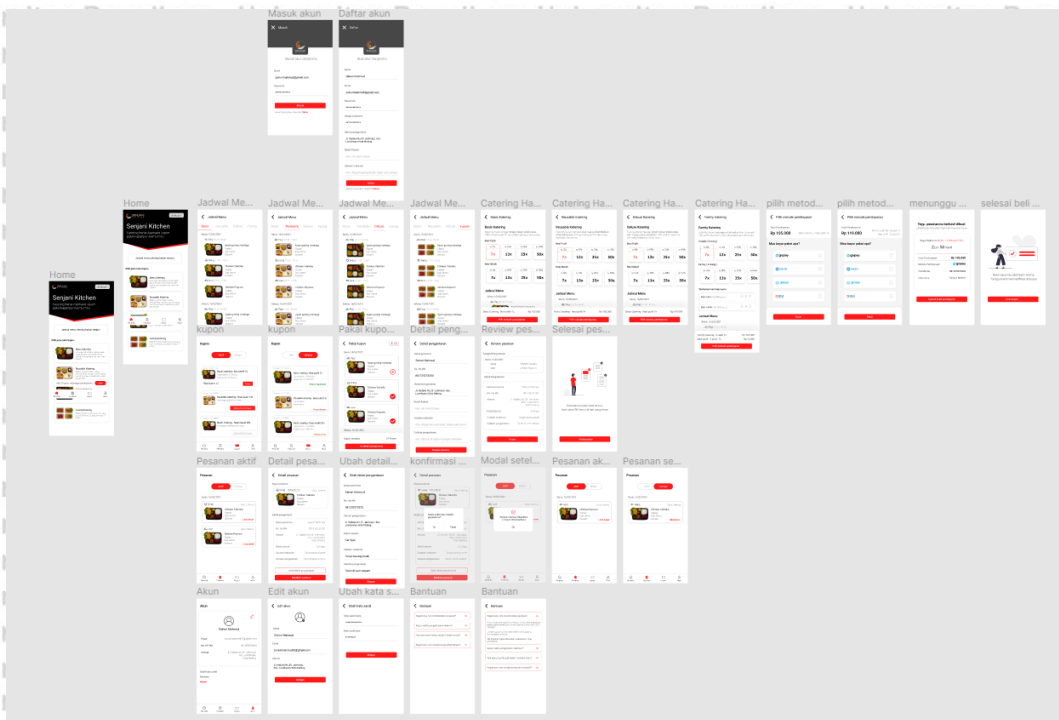


Gambar 5.37 High-fidelity akun

## 5.4 Prototype

Setelah melakukan pembuatan *information Architecture*, *Wireframe*, dan *High Fidelity User Interface* maka langkah selanjutnya adalah membuat *prototype* yang interaktif. Dalam pembuatan *prototype* situs web Senjani Kitchen digunakan aplikasi Figma. Figma merupakan *prototyping software* yang berbasis web sehingga dapat mudah diakses oleh siapa saja. Berikut merupakan hasil dari pembuatan *prototype* situs web Senjani Kitchen.





Gambar 5.38 Prototype situs web Senjani Kitchen

## BAB 6 EVALUASI DESAIN SOLUSI DAN DESAIN PERBAIKAN

### 6.1 Evaluasi Desain Solusi

#### 6.1.1 Perencanaan

Untuk melakukan evaluasi desain solusi dilakukan pengujian menggunakan *usability testing*. *Usability testing* digunakan sebagai solusi untuk melihat permasalahan-permasalahan apa saja yang ada pada desain solusi sehingga nantinya dapat dilakukan perbaikan pada halaman atau komponen yang perlu mendapat perbaikan.

Pada tahap awal *usability testing* dibuat skenario tugas yang akan dikerjakan oleh responden pada saat pengujian. Berikut merupakan skenario tugas yang digunakan pada pengujian ini.

Tabel 6.1 Skenario tugas

Kode	Skenario tugas	Tujuan Tugas
TS-01	Anda telah berada di halaman beranda Senjani Kitchen dan ingin melakukan pendaftaran akun karena belum memilikinya.	Membuat akun Senjani Kitchen
TS-02	Anda telah memiliki akun Senjani Kitchen. Selanjutnya anda ingin mencoba membeli kupon basic katering dengan varian termurah.	Membeli kupon katering dan menyelesaikan pembayaran
TS-03	Anda telah membeli kupon katering harian Senjani Kitchen dan ingin menggunakannya untuk memesan katering pada hari Senin 15/02/2021, untuk siang dan sore hari.	Menggunakan kupon untuk memesan katering
TS-04	Anda telah melakukan pemesanan, tetapi salah memasukkan alamatnya. Andapun ingin mengubah alamat pesanan tersebut.	Mengubah detail pesanan
TS-05	Karena suatu alasan mendesak, anda ingin membatalkan pesanan katering yang telah anda buat.	Membatalkan pesanan
TS-06	Anda menyadari terdapat kesalahan penulisan pada nama akun anda dan anda ingin mengubahnya.	Mengubah data diri



**Tabel 6.1 Skenario tugas ( lanjutan )**

Kode	Skenario tugas	Tujuan Tugas
TS-07	Anda merasa khawatir terhadap keamanan akun anda dan ingin mengubah kata sandinya.	Mengubah kata sandi
TS-08	Karena suatu urusan, anda perlu menghubungi pihak Senjani Kitchen. Oleh karena itu, anda ingin mengetahui cara mendapatkan kontak Senjani Kitchen.	Menghubungi pihak senjani
TS-09	Anda telah selesai mengakses Senjani Kitchen dan tidak ingin akun anda digunakan oleh orang lain.	Keluar dari akun senjani

Skenario tugas tersebut diberikan kepada responden dengan kriteria sesuai dengan identifikasi karakteristik pengguna di awal. Hal tersebut dilakukan untuk menjaga kualitas responden agar tetap merepresentasikan calon pengguna yang ada pada dunia nyata. Sehingga data yang didapatkan dapat digunakan sebagai dasar dalam penggalan permasalahan pada desain solusi.

Setelah responden mengerjakan skenario tugas, responden akan diberikan pertanyaan mengenai perasaan, pendapat, dan saran untuk setiap tugas yang dilakukan. Selain itu, akan dilakukan pencatatan apakah responden bisa mencapai tujuan dan berapa kesalahan pengguna selama mencapai tujuan tersebut. Berdasarkan pernyataan serta data yang didapatkan dilakukan klasifikasi tingkat keparahan masalah dengan menilai dampak masalah dan frekuensi responden yang mengalami permasalahan.

Dampak masalah dapat ditentukan dari pengaruh masalah terhadap pencapaian tujuan. Terdapat tiga tingkat dampak sebagai berikut.

1. Tinggi: mencegah pengguna dalam mencapai tujuan
2. Sedang: menyebabkan pengguna kesulitan tetapi tujuan dapat tercapai
3. Rendah: masalah kecil yang tidak terlalu mempengaruhi pencapaian tujuan

Kemudian untuk frekuensi ditentukan dari persentase responden yang mengalami masalah saat pengerjaan tugas.

1. Tinggi: 60% pengguna mengalami masalah
2. Sedang: 21% - 59% pengguna mengalami masalah



3. Rendah: 20% atau kurang pengguna mengalami masalah

Berdasarkan dua nilai tersebut dilakukan klasifikasi tingkat keparahan terhadap permasalahan yang perlu diatasi. Berikut merupakan tingkatan klasifikasi keparahan masalah:

1. Keparahan 1: Masalah memiliki dampak yang tinggi dan sering dialami oleh pengguna dalam mencapai tujuan.
2. Keparahan 2: Masalah memiliki dampak yang sedang hingga rendah dan memiliki frekuensi yang tinggi.
3. Keparahan 3: Masalah dengan dampak yang sedang dan frekuensi yang rendah atau sebaliknya.
4. Keparahan 4: Masalah memiliki dampak yang rendah dan frekuensi yang rendah pula.

Berdasarkan daftar permasalahan yang telah ditemukan, akan dilakukan klasifikasi tingkat keparahan dan dibuat rekomendasi yang berisi saran perbaikan.

### 6.1.2 Tingkat Keberhasilan Penyelesaian Tugas

Tingkat keberhasilan penyelesaian tugas atau *Completion rate* diukur dari berapa banyak responden yang berhasil menyelesaikan tugas untuk tiap skenario tugas yang diberikan. Berikut merupakan data hasil dari pengerjaan tugas yang dilakukan oleh responden.

Tabel 6.2 Tingkat keberhasilan penyelesaian tugas desain solusi

Responden	Tugas								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
R1	v	v	v	v	v	v	v	v	v
R2	v	x	v	v	v	v	v	v	v
R3	v	v	v	v	v	v	v	x	v
R4	v	v	v	v	v	v	v	v	v
R5	v	v	v	v	v	v	v	v	v
Tingkat keberhasilan	100%	80%	100%	100%	100%	100%	100%	80%	100%

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil pengujian, terdapat permasalahan pada tugas ke 2 dan tugas ke 8 yaitu membeli kupon Senjani Kitchen dan menghubungi pihak Senjani Kitchen. Oleh karena itu, dapat dijadikan pertimbangan pada desain perbaikan nantinya.

### 6.1.3 Tingkat Bebas Kesalahan

Tingkat bebas kesalahan atau *Error-free Rate* merupakan tingkat seberapa banyak responden mengalami kesalahan pada setiap tugas sebelum mencapai tujuan. Berikut merupakan data *error-free rate* yang didapat dari hasil pengujian.



Tabel 6.3 Tingkat bebas kesalahan desain solusi

Responden	Tugas								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
R1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
R2	1	1	1	0	0	0	0	0	0
R3	0	0	0	0	0	0	0	1	0
R4	0	1	0	0	0	0	0	1	0
R5	0	2	0	0	0	0	1	0	0
Jumlah kesalahan	1	4	2	0	0	0	1	2	0
Tingkat bebas kesalahan	80%	40%	60%	100%	100%	100%	80%	60%	100%

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil pengujian, kesalahan terbanyak pada tugas ke 2 sebanyak 4 kesalahan, kemudian tugas ke 3 dan 8 sebanyak 2 kesalahan, dan tugas ke 1 dan 7 sebanyak 1 kesalahan. Kemudian untuk tingkat keberhasilan pada tugas ke 2 berada dibawah 50%.

#### 6.1.4 Temuan

Dari pengujian *usability testing* yang telah dilakukan ditemukan 15 temuan kesalahan. Setiap temuan tersebut ditentukan tingkat keparahannya berdasarkan frekuensi responden yang mengalami permasalahan tersebut dan dampak permasalahan.

Tabel 6.4 Daftar temuan masalah desain solusi

No	Permasalahan	Frekuensi responden	Dampak	Tingkat keparahan
1	Tidak terdapat gambaran awal bagaimana sistem yang digunakan oleh Senjani Kitchen	60%	tinggi	1
2	Tidak terdapat perbedaan penekanan menu pagi, siang, sore	20%	sedang	3
3	Tidak terdapat informasi kupon terpakai dan sisa dihalaman preview	20%	rendah	4
4	Tidak terdapat informasi jam antar pada detail pesanan	20%	tinggi	3
5	Tidak terdapat <i>feedback</i> setelah melakukan pengubahan detail pesanan	40%	rendah	3
6	Tidak terdapat perbedaan penekanan "Ya" dan "tidak" pada saat konfirmasi pembatalan	20%	rendah	4
7	Tidak terdapat informasi kapan maksimal pembatalan	20%	sedang	3

Tabel 6.4 Daftar temuan masalah desain solusi (lanjutan)

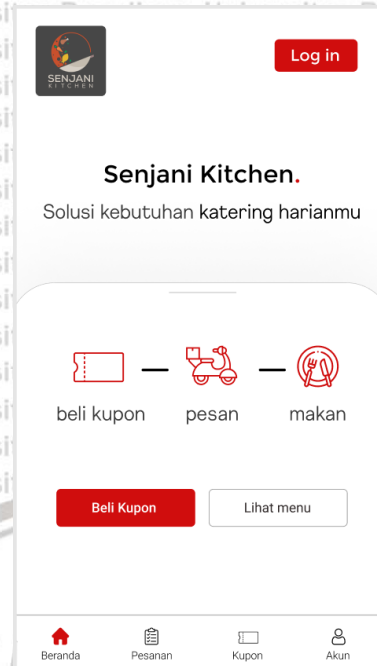
No	Permasalahan	Frekuensi responden	Dampak	Tingkat keparahan
8	Icon ubah foto pada halaman profil terlalu kecil sehingga kurang jelas	20%	rendah	4
9	Tidak terdapat feedback setelah melakukan pengubahan profil	20%	rendah	4
10	Tidak dapat melihat kata sandi yang sudah ditulis	60%	sedang	2
11	Tidak terdapat kolom konfirmasi ulang kata sandi saat mengubah kata sandi	60%	sedang	2
12	Tidak terdapat <i>feedback</i> ketika selesai mengubah kata sandi	60%	rendah	2
13	Responden bingung apa isi dari halaman bantuan	60%	rendah	2
14	Tidak terdapat halaman hubungi senjani	60%	sedang	2
15	Tidak terdapat konfirmasi ulang ketika keluar akun	20%	rendah	4

## 6.2 Desain Perbaikan

### 6.2.1 Beranda

Pada halaman beranda dilakukan perbaikan desain pada tampilan awal. Yang mana difokuskan mengenai gambaran umum bagaimana sistem yang berjalan pada Senjani Kitchen, yaitu membeli kupon, memesan, dan menerima pesanan catering. Berikut merupakan hasil perbaikan desain halaman beranda:

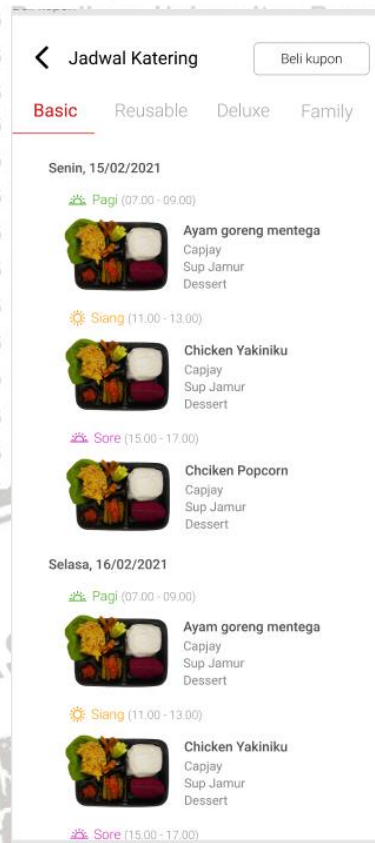




**Gambar 6.1 Desain perbaikan beranda**

### 6.2.2 Jadwal Menu

Pada halaman jadwal menu dilakukan perbaikan dengan memberikan penekanan terhadap penggolongan waktu pengantaran catering pagi, siang, dan sore dengan memberikan masing-masing waktu warna yang berbeda selain itu, ditambahkan juga tombol untuk mempermudah pengguna langsung membeli kupon. Berikut merupakan hasil perbaikan halaman jadwal menu:

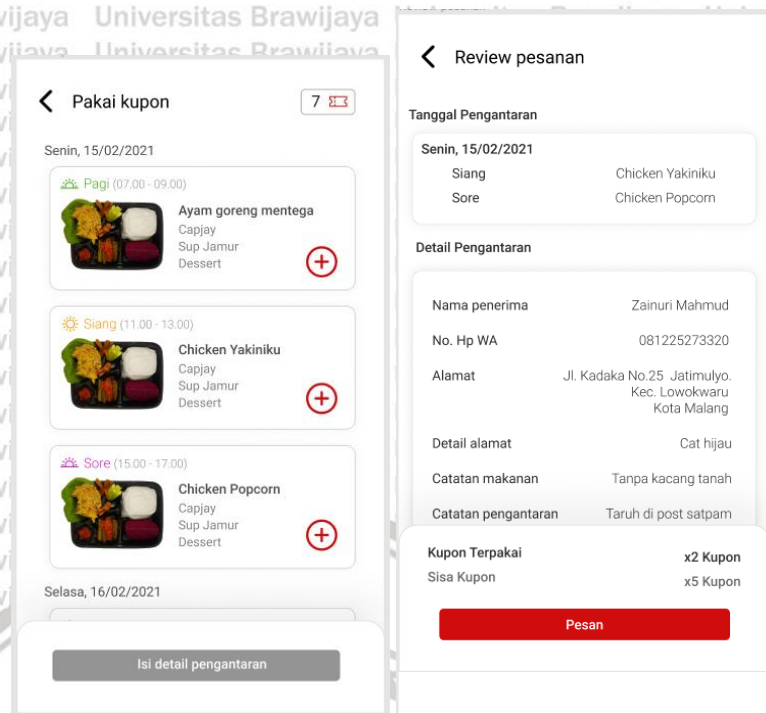


Gambar 6.2 Desain perbaikan jadwal menu

### 6.2.3 Pakai Kupon

Pada halaman pemakaian kupon dilakukan perbaikan dengan memberikan penekanan terhadap penggolongan waktu pengantaran katering pagi, siang, dan sore dengan memberikan masing-masing waktu warna yang berbeda. Kemudian pada halaman review pesanan juga ditambahkan informasi kupon terpakai dan sisa kupon yang masih dimiliki. Berikut merupakan hasil perbaikan halaman pakai kupon:

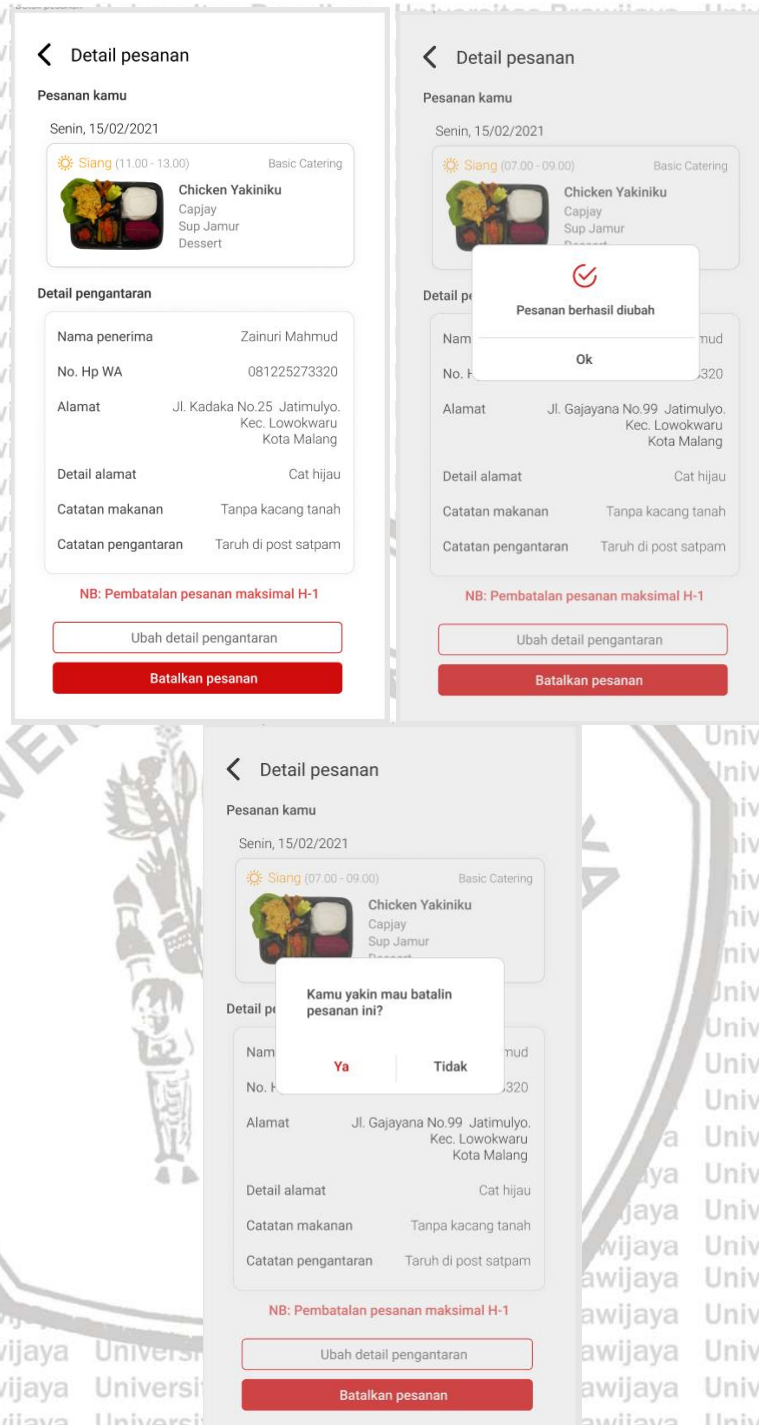




Gambar 6.3 Desain perbaikan pakai kupon

#### 6.2.4 Detail pesanan

Pada halaman detail pesanan dilakukan perbaikan dengan menambahkan informasi jam antar pada detail pesanan, kapan maksimal pembatalan, hirarki penekanan pada konfirmasi pembatalan, serta *pop up* tanda pesanan berhasil diubah. Berikut merupakan hasil perbaikan pada halaman detail pesanan:



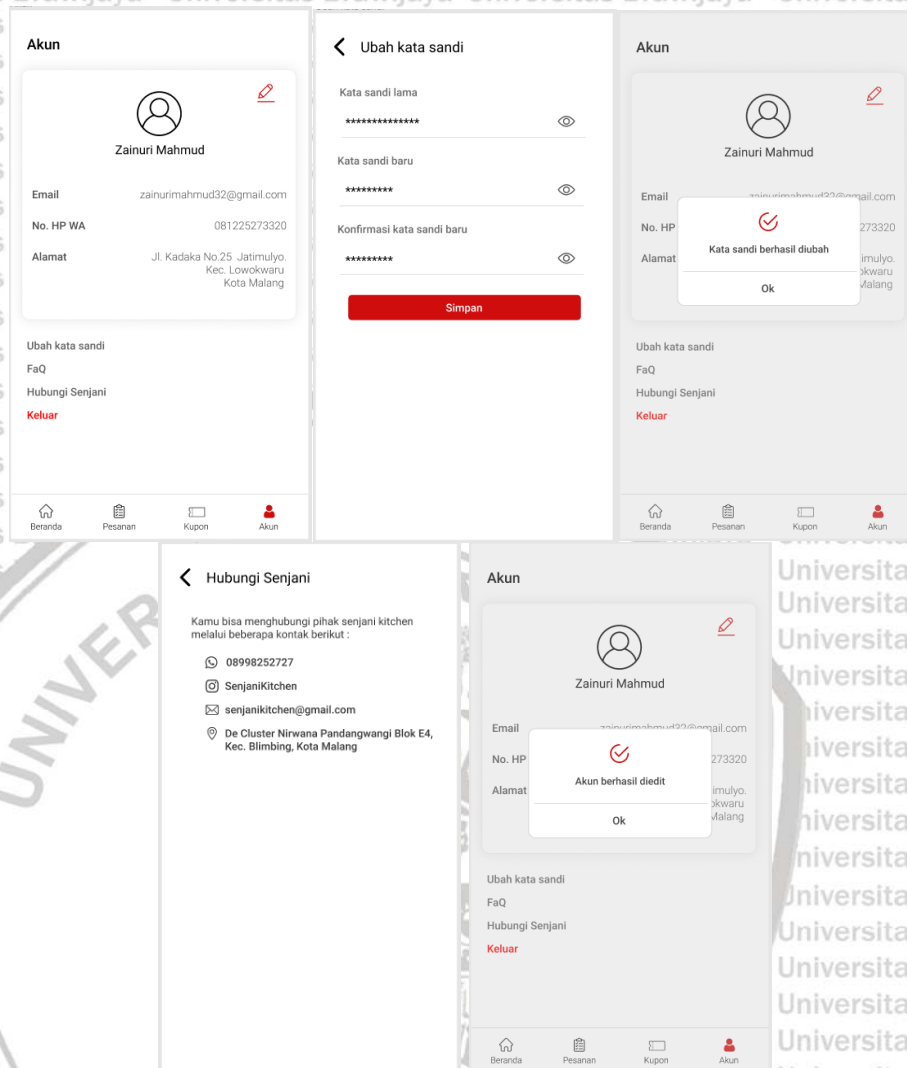
Gambar 6.4 Desain perbaikan detail pesanan

## 6.2.5 Akun

Pada halaman akun dilakukan perbaikan dengan menambahkan *pop up* ketika selesai mengubah akun dan mengubah kata sandi, menambahkan fitur melihat kata sandi yang telah ditulis, menambahkan kolom konfirmasi ulang kata



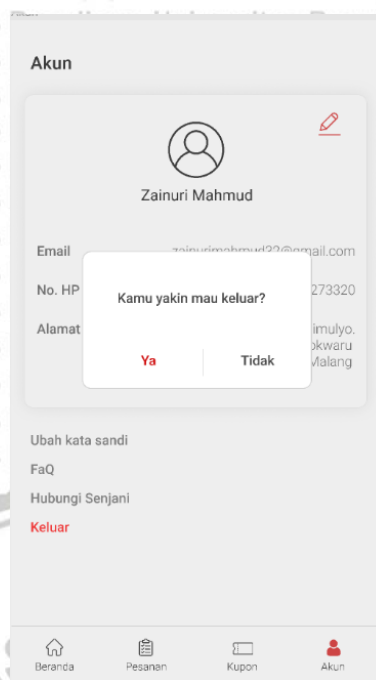
sandi, dan penambahan halaman hubungi senjani. Berikut merupakan perbaikan pada halaman akun:



Gambar 6.5 Desain perbaikan akun

### 6.2.6 Keluar

Pada halaman keluar dilakukan perbaikan dengan memberikan konfirmasi ulang ketika ingin keluar dari akun senjani. Berikut merupakan hasil perbaikan pada halaman keluar:



Gambar 6.6 Desain perbaikan keluar

## 6.3 Evaluasi Desain Perbaikan

### 6.3.1 Perencanaan

Pada tahap evaluasi perbaikan desain ini dilakukan pengujian *usability testing* seperti pada tahap sebelumnya. Pengujian *usability testing* dilakukan dengan mengujikan tugas yang sama seperti pada *usability testing* awal. Pengujian *usability testing* dilakukan dengan 5 responden yang sama dengan kriteria responden *usability testing* desain solusi awal. Hal tersebut dilakukan agar desain solusi yang telah dilakukan perbaikan dapat diketahui apakah perbaikan tersebut sudah menyelesaikan permasalahan responden pada pengujian sebelumnya.

Pengujian *usability testing* pada desain perbaikan digunakan untuk menguji apakah perbaikan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan solusi yang diharapkan oleh responden. Oleh karena itu, akan dilakukan pencatatan tingkat keberhasilan setiap tugas dan tingkat bebas kesalahan untuk tiap tugas.

Setelah melakukan pengujian *usability testing* dilakukan pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Pengujian UEQ digunakan untuk melihat skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan dari desain solusi yang telah dilakukan perbaikan. Pengujian UEQ dilakukan terhadap 21 responden dengan kriteria sama dengan kriteria identifikasi calon pengguna pada bagian awal. Hal tersebut dilakukan untuk menjaga kualitas responden agar tetap merepresentasikan calon pengguna yang ada pada dunia nyata.



### 6.3.2 Tingkat keberhasilan Penyelesaian Tugas

Tingkat keberhasilan penyelesaian tugas atau *Completion rate* diukur dari berapa banyak responden yang berhasil menyelesaikan tugas untuk tiap skenario tugas yang diberikan. Berikut merupakan data hasil dari pengerjaan tugas yang dilakukan oleh responden.

**Tabel 6.5 Tingkat keberhasilan penyelesaian tugas desain perbaikan**

Responden	Tugas								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
R1	v	v	v	v	v	v	v	v	v
R2	v	v	v	v	v	v	v	v	v
R3	v	v	v	v	v	v	v	v	v
R4	v	v	v	v	v	v	v	v	v
R5	v	v	v	v	v	v	v	v	v
Tingkat keberhasilan	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil pengujian, yang semulanya pada tugas 2 dan 8 terdapat permasalahan, pada pengujian desain perbaikan dapat teratasi.

### 6.3.3 Tingkat Bebas Kesalahan

Tingkat bebas kesalahan atau *Error-free Rate* merupakan tingkat seberapa banyak responden mengalami kesalahan pada setiap tugas sebelum mencapai tujuan. Berikut merupakan data *error-free rate* yang didapat dari hasil pengujian.

**Tabel 6.6 Tingkat bebas kesalahan desain perbaikan**

Responden	Tugas								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
R1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R5	0	2	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah kesalahan	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tingkat bebas kesalahan	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil pengujian, yang semulanya pada tugas 1, 2, 3, 7, dan 8 terdapat permasalahan, pada pengujian desain perbaikan dapat teratasi.

**Tabel 6.7 Tingkat konsistensi jawaban tesponden**

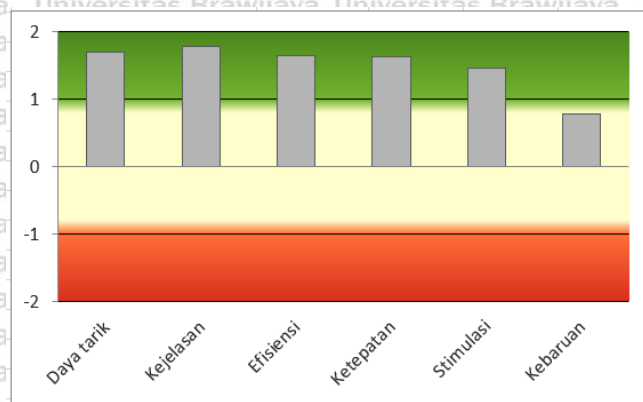
[illegible]

Dari gambar tersebut dapat dilihat konsistensi pada tiap aspek yang responden isi. Apabila terdapat 3 aspek yang tidak konsisten maka jawaban dari responden tersebut tidak dapat digunakan karena dianggap tidak konsisten.

Setelah jawaban responden diseleksi dengan membuang jawaban yang tidak konsisten langkah selanjutnya yaitu melihat hasil pengujian UEQ yang terbagi

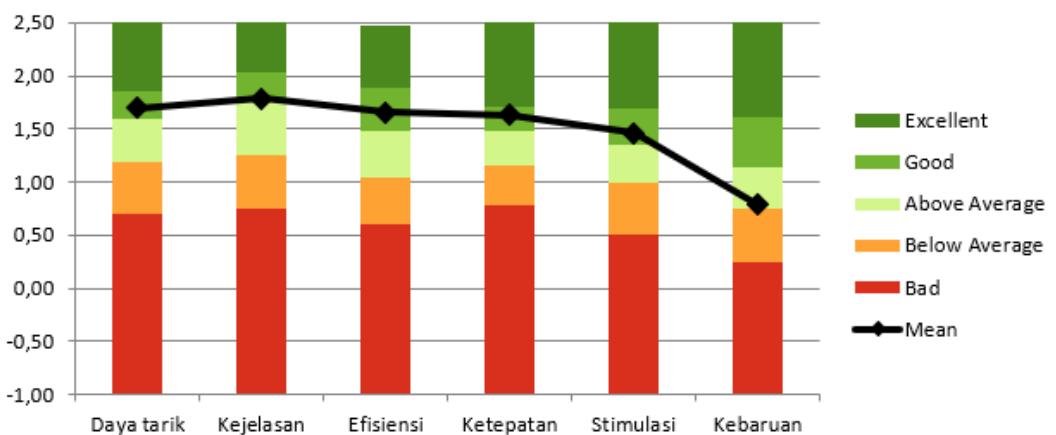


dalam 6 grup yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Berikut merupakan hasil dari pengujian UEQ dalam 6 grup tersebut.



**Gambar 6.7 Hasil pengujian UEQ**

Dari hasil pengujian UEQ untuk situs web Senjani Kitchen mendapatkan rata-rata nilai Daya tarik sebesar 1,698, Kejelasan sebesar 1,786, Efisiensi sebesar 1,655, Ketepatan sebesar 1,631, Stimulasi sebesar 1,464, dan Kebaruan sebesar 0,786. Untuk melihat apakah *user experience* pada situs web Senjani Kitchen memiliki tingkat kualitas *user experience* yang cukup dapat dilihat berdasarkan UEQ *benchmark* yang terbagi dalam lima kategori pada gambar berikut.



**Gambar 6.8 Hasil UEQ benchmark**

Dari hasil penilain UEQ benchmark yang dibandingkan dengan data dari 20.190 responden dalam 452 kasus, situs web Senjani Kitchen pada aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi mendapat predikat *Good* (Baik), dan nilai kebaruan mendapat predikat *above average* (Diatas Rata-rata).

## BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN

### 7.1 Kesimpulan

Hasil penelitian dari Perancangan *User Experience* yang dilakukan pada situs web Senjani Kitchen menggunakan *Human Centered Design* menghasilkan kesimpulan bahwa:

1. Perancangan *user experience* pada situs web Senjani Kitchen menghasilkan rancangan arsitektur informasi, rancangan antarmuka *low-fidelity*, rancangan antarmuka *high-fidelity*, dan prototype yang interaktif. Pada desain solusi yang telah dibuat dihasilkan rekomendasi desain untuk rancangan pembelian kupon, melihat jadwal, pemesanan katering, pengelolaan tiket dan pesanan, dan pengelolaan akun pengguna.
2. Hasil evaluasi yang dilakukan pada desain solusi pertama mendapatkan 15 temuan masalah dan telah dilakukan perbaikan pada desain solusi perbaikan. Kemudian hasil evaluasi desain solusi perbaikan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) mendapatkan nilai daya tarik sebesar 1,698, nilai kejelasan sebesar 1,786, nilai efisiensi sebesar 1,655, nilai ketepatan sebesar 1,631, nilai stimulasi sebesar 1,464, dan nilai kebaruan sebesar 0,786. Yang mana nilai daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi mendapat predikat *Good* (Baik), dan nilai kebaruan mendapat predikat *above average* (Diatas Rata-rata).

### 7.2 Saran

Berikut merupakan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan pada penelitian selanjutnya:

1. Pada penelitian ini masih terbatas pada tampilan *mobile*. Oleh karena itu, pada penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan pada tampilan *desktop*. Dengan demikian, desain solusi yang ada dapat diterapkan untuk menjangkau seluruh perangkat yang digunakan pengguna baik *mobile* atau *desktop*.
2. Pada penelitian ini juga masih terbatas pada *prototype*. Oleh karena itu, pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan ke tahap implementasi sehingga akan lebih berdampak positif bagi pengguna.



## DAFTAR REFERENSI

- Carey, M. W. (2019). Using personas to exploit environmental attitudes and behaviour in sustainable product design. *Applied Ergonomics, Volume 78*, 97-109.
- Cerejo, L. (2021, Maret 16). *The Elements Of The Mobile User Experience*. Retrieved from Smashing Magazine: <https://www.smashingmagazine.com/2012/07/elements-mobile-userexperience/>
- Chen, R. &. (2016). PERSONAS: POWERFUL TOOL FOR DESIGNERS. In: M. G. Luchs, K. S. Swan & A. Griffin, eds. DESIGN THINKING: new product development essentials from the PDMA. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 27-39.
- Cooper, A. (2004). The Inmates Are Running the Asylum. *Indianapolis: Sams*.
- Cooper, A. R. (2007). About Face 3: The Essentials of. *Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.*
- Design, G. M. (2021, Maret 16). *Introduction*. Retrieved from Material Design: <https://material.io/design/introduction/>
- Hong, H., Stein, J. C., & Kubik, J. D. (2005). Thy Neighbors Portfolio: Word of mouth effects in the holdings and trades of money managers. *The Journal of Finance, Vol. 11, No. 7*.
- ISO. (2010). ISO 9241-210: Ergonomics of human–system interaction –Human centred design for interactive systems. *International Organization for Standardization*.
- Jakpar, S., Na, A. G., Johari, A., & Myin, d. K. (2012). Examining the product quality attributes that influences customer satisfaction most when the price was discounted: A case study in Kuching Serawak. *International Journal of Bussiness on Socual Sciences, Vol. 3, No. 23*.
- Kate, M. (2019, Desember 1). *usability testing 101*. Retrieved from nng: <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Morville, P. (2004). *User Experience Design*. Retrieved 09 25, 2020, from [http://semanticstudios.com/user\\_experience\\_design/](http://semanticstudios.com/user_experience_design/)
- Morville, P., & Rosenfeld, L. (2006). *Information Architecture for the World Wide*. 1005 Gravenstein Highway North, Sebastopol: CA 95472: Oreilly.
- Nielsen, J. (2000, Maret 18). *why you only need to test with 5 user*. Retrieved from nng: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nielsen, L. (2019). *Personas - User Focused Design*. 2nd ed. London: Springer.

Norman, D. (2018). *Principles of Human-Centered Design*. Retrieved 09 25, 2020, from <https://www.nngroup.com/videos/principles-human-centereddesign-don-norman/>

Rauschenberger, M., Medien-systempartner, M. S., Schrepp, M. A., Cota, M. P., & Olschner, S. (2013). Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. *How to use the User Experience Questionnaire (UEQ)*, 39-45.

Schrepp, M., & Hinderks, A. (2014). Design, User Experience, and Usability. *Theories, Methods, and Tools for Designing the User Experience*.





## LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA DENGAN CALON PENGGUNA

Pertanyaan		Jawaban responden 1 – Royhan Afif
Pertimbangan memilih catering Pengaruh menu dalam catering	Dalam memilih catering apa yang menjadi pertimbangan anda?	pertama tingkat kepercayaan cateringnya, kemudian apabila sudah terpercaya dan digunakan menunya apa dan bagaimana harganya. Selain itu juga sistem cateringnya bagaimana, apakah diantar, kalau diantar setiap jam berapa karena menyesuaikan aktifitas saya.
	Apakah dalam memilih catering harian anda memperhatikan menunya?	ya, pasti memperhatikan menunya, apa saja, dan bagaimana porsinya
	Apabila anda diberi kebebasan dalam memesan catering dan terdapat menu yang tidak cocok, apakah anda tetap memesan menu pada hari itu atau tidak memesan menu tersebut?	tentunya tidak ya, karena kalau saya pribadi ada beberapa alergi seperti ikan laut dan beberapa makanan yang gak suka seperti sayur sayuran. Kalau ketemu seperti itu ya dihindari dan beli diluar dulu gitu, karena emam kalau semisal kita ambil dan gak kita makan nantinya
	apakah dalam penentuan menu anda menghindari bahan masakan tertentu? dikarenakan alergi misalnya	ya, ada. Seperti ikan laut dan beberapa sayur yang saya tidak suka
Penggunaan kupon	Bagaimana menurut anda apabila	Bagus sih menurut saya ada sistem kupon seperti itu, jadi ketika ada

	<p>pemesanan katering harian berbasis kupon (1 kupon = 1x makan)? Oleh karena itu, anda diberi kebebasan dalam waktu penggunaan kupon tersebut untuk memesan katering</p>	<p>kegiatan ke luar kota atau lagi banyak makanan bisa kita tahan dan buat kedepannya gitu. Selain itu apabila ada menu yang tidak cocok seperti yang sudah saya sebutkan tadi bisa tidak memesan terlebih dahulu.</p>
<p>Pengaruh menu dalam katering</p>	<p>Apabila terdapat menu untuk melihat riwayat penggunaan kupon dan melihat sisa kupon yg anda miliki, apakah menu tersebut akan berguna bagi anda?</p>	<p>oh iya, sangat berguna sih. Karena bisa buat melihat berapa sisanya bulan ini, itu informasi yang sangat penting sih buat kita tahu sebagai konsumen.</p>

Pertanyaan		Jawaban responden 2 – Izaz Farras
<p>Pertimbangan memilih katering</p> <p>Pengaruh menu dalam katering</p>	<p>Dalam memilih katering apa yang menjadi pertimbangan anda?</p> <p>Apakah dalam memilih katering harian anda memperhatikan menunya?</p>	<p>dalam memilih katering, yang paling penting tuh yang pertama, jarak ya, biar nganterinya tuh gak jauh jauh banget. Yang kedua, itu menunya, biar kalau ada acara-acara tertentu gitu kita bisa mempercayakannya, kemudian yang ketiga tarif sih ya, biar kalau ada range tarifnya bisa menyesuaikan budget pelanggan.</p> <p>ya, memperhatikan menunya seperti yang telah saya sebutkan sebelumnya</p>



	<p>Apabila anda diberi kebebasan dalam memesan katering dan terdapat menu yang tidak cocok, apakah anda tetap memesan menu pada hari itu atau tidak memesan menu tersebut?</p>	<p>katering harian, menunya gak cocok ya. Hmm, cari alternatif lain sih</p>
	<p>apakah dalam penentuan menu anda menghindari bahan masakan tertentu? dikarenakan alergi misalnya</p>	<p>alergi ya, kalau saya pribadi nggak sih ya, saya makan apa aja, kalau untuk acara saya lebih memilih yang umum jadi semua orang bisa makan, tapi untuk saya pribadi tidak ada.</p>
<p>Penggunaan kupon</p>	<p>Bagaimana menurut anda apabila pemesanan katering harian berbasis kupon (1 kupon = 1x makan)? Oleh karena itu, anda diberi kebebasan dalam waktu penggunaan kupon tersebut untuk memesan katering</p>	<p>boleh sih, itu bakal ngebiasain konsumen buat ngebuka aplikasi tersebut, bagus sih</p>
<p>Pengaruh menu dalam katering</p>	<p>Apabila terdapat menu untuk melihat riwayat penggunaan kupon dan melihat sisa kupon yg anda miliki, apakah menu tersebut akan berguna bagi anda?</p>	<p>riwayat sisa kupon yang kita miliki gpp sih, jadi kita bisa tau kupon yang masih dimiliki dan bisa tau tanggal tanggal kadaluarsanya gitu</p>

Pertanyaan		Jawaban responden 3 – Raden Febrian Adji
Pertimbangan memilih catering Pengaruh menu dalam catering	Dalam memilih catering apa yang menjadi pertimbangan anda?	yang jadi pertimbangan, yang pertama itu tentunya menu, menu vs harga gitu ya, kemudian prosi sih, trus yang ketiga apa ya, mungkin waktu ya, menu ini bisa buat waktu jam berapa diantaranya jam berapa gitu.
	Apakah dalam memilih catering harian anda memperhatikan menunya?	ya, saya memperhatikan menunya
	Apabila anda diberi kebebasan dalam memesan catering dan terdapat menu yang tidak cocok, apakah anda tetap memesan menu pada hari itu atau tidak memesan menu tersebut?	nah itu, balik lagi kemenunya sih, kalau bener-bener gak cocok kayak serba jengkol serba pete gitu, gak saya ambil
	apakah dalam penentuan menu anda menghindari bahan masakan tertentu? dikarenakan alergi misalnya	ya, seperti yang saya jelaskan tadi, jengkol pete utamanya
Penggunaan kupon	Bagaimana menurut anda apabila pemesanan catering harian berbasis kupon (1 kupon = 1x makan)? Oleh karena itu, anda diberi kebebasan dalam waktu penggunaan kupon	sistem kupon tergantung sih, ada expired datenya gak, trus karena udah masak jadi mikir kupon ini penting apa nggk gitu



	tersebut untuk memesan catering	
Pengaruh menu dalam catering	Apabila terdapat menu untuk melihat riwayat penggunaan kupon dan melihat sisa kupon yg anda miliki, apakah menu tersebut akan berguna bagi anda?	kalau history boleh sih, kadang kalau ada makanan yang enak itu lupa, bisa dicek lagi. Lalu kalau sisa tergantung nominalnya sih, ya tapi perlu juga

Pertanyaan		Jawaban responden 4 – Fawwaz Daffa
Pertimbangan memilih catering  Pengaruh menu dalam catering	Dalam memilih catering apa yang menjadi pertimbangan anda?	dalam memilih catering tentunya saya mempertimbangkan harga, trus dari harga tersebut saya memperhatikan apa yang saya dapat yang berarti menyunya dan bagaimana pelayanan yang saya dapat
	Apakah dalam memilih catering harian anda memperhatikan menyunya?	iya
	Apabila anda diberi kebebasan dalam memesan catering dan terdapat menu yang tidak cocok, apakah anda tetap memesan menu pada hari itu atau tidak memesan menu tersebut?	ya kalau selama bisa minta ganti sih diganti
	apakah dalam penentuan menu anda menghindari	hmm, nggak karena nggak punya alergi

	bahan masakan tertentu? dikarenakan alergi misalnya	
Penggunaan kupon	<p>Bagaimana menurut anda apabila pemesanan katering harian berbasis kupon (1 kupon = 1x makan)?</p> <p>Oleh karena itu, anda diberi kebebasan dalam waktu penggunaan kupon tersebut untuk memesan katering</p>	<p>menurut saya bagus sih, karena menurut saya brarti dikatering tersebut kita beli kuponnya bukan beli makananya, jadi bisa flexibel. Tapi saran saya nanti pada aplikasinya ada menu untuk menyeting penggunaan kupon tersebut Oleh karena itu, memudahkan user</p>
Pengaruh menu dalam katering	<p>Apabila terdapat menu untuk melihat riwayat penggunaan kupon dan melihat sisa kupon yg anda miliki, apakah menu tersebut akan berguna bagi anda?</p>	<p>hmm, pasti berguna</p>

Pertanyaan		Jawaban responden 5 – Baariq Fairuuz Azhar
Pertimbangan memilih katering	Dalam memilih katering apa yang menjadi pertimbangan anda?	pertama harga, karena harga ini hal yang krusial bagi hidup anda, karena kalau harga katering ini lebih mahal, saya lebih memilih pergi ke warteg atau tempat makan biasanya
Pengaruh menu dalam katering	Apakah dalam memilih katering harian anda memperhatikan menuanya?	eee, sebenarnya tidak, karena saya tidak memiliki ketidak sukaan yang spesifik seperti itu, jadi kemungkinan besar saya bisa makan semua menuanya.
	Apabila anda diberi kebebasan dalam	kalau menuanya tidak cocok kalau saya gak pengaruh sih, karena kembali lagi



	<p>memesan katering dan terdapat menu yang tidak cocok, apakah anda tetap memesan menu pada hari itu atau tidak memesan menu tersebut?</p>	<p>yang tadi saya gak terlalu milih milih makanan dan ya ya in aja. Mungkin yang membatalkan karena saya ada acara yang membuat saya tidak perlu memesan makanan tersebut.</p>
	<p>apakah dalam penentuan menu anda menghindari bahan masakan tertentu? dikarenakan alergi misalnya</p>	<p>saya tidak punya alergi, cuman kalau bisa memilih saya menghindari jeroan seperti hati misalnya, tapi kalau adapun sebenarnya tidak terlalu masalah</p>
<p>Penggunaan kupon</p>	<p>Bagaimana menurut anda apabila pemesanan katering harian berbasis kupon (1 kupon = 1x makan)? Oleh karena itu, anda diberi kebebasan dalam waktu penggunaan kupon tersebut untuk memesan katering</p>	<p>ya seperti subscription kaya di grab sama gofood ya, menurut saya itu bagus, jadi bisa memilih sendiri kapan kupon tersebut dihabiskan</p>
<p>Pengaruh menu dalam katering</p>	<p>Apabila terdapat menu untuk melihat riwayat penggunaan kupon dan melihat sisa kupon yg anda miliki, apakah menu tersebut akan berguna bagi anda?</p>	<p>ya, sangat berguna. Kan ya saya males nginget gitu, lebih baik saya buka informasi atau tanya ke kateringnya saya kurang berapa kupon gitu yang belum saya habiskan</p>

**Pertanyaan**

**Jawaban responden 6 – Rafif Al Aziz**

Pertimbangan memilih katering  Pengaruh menu dalam katering	Dalam memilih katering apa yang menjadi pertimbangan anda?	pertimbangan saya adalah harganya terlebih dahulu sama porsinya ya, yg kedua mungkin saya akan mencoba makanannya apakah rasanya cocok sama lidah sama ketepatan waktu pengirimannya sudah cocok
	Apakah dalam memilih katering harian anda memperhatikan menunya?	iya memperhatikan karena saya tipe pemilih makanan dan ada beberapa makanan yang tidak bisa saya makan
	Apabila anda diberi kebebasan dalam memesan katering dan terdapat menu yang tidak cocok, apakah anda tetap memesan menu pada hari itu atau tidak memesan menu tersebut?	tidak mengambil karena bagi saya sangat sensitif terhadap makanan
	apakah dalam penentuan menu anda menghindari bahan masakan tertentu? dikarenakan alergi misalnya	iya saya ada beberapa makanan yg tidak suka seperti rempela ati pokoknya yang jeroan dan memang suka mengeluarkan reaksi tubuh juga
Penggunaan kupon	Bagaimana menurut anda apabila pemesanan katering harian berbasis kupon (1 kupon = 1x makan)? Oleh karena itu, anda diberi kebebasan dalam waktu penggunaan kupon tersebut untuk memesan katering	menurut saya sangat menjanjikan sekali sistem tersebut, sewaktu waktu bisa pesen sangat menggiurkan sekali



Pengaruh menu dalam catering	Apabila terdapat menu untuk melihat riwayat penggunaan kupon dan melihat sisa kupon yg anda miliki, apakah menu tersebut akan berguna bagi anda?	iya karena saya butuh melihat seberapa banyak kupon yang saya gunakan
------------------------------	--	---

Pertanyaan		Jawaban responden 7 – Renaldi Sidiq Wibowo
Pertimbangan memilih catering Pengaruh menu dalam catering	Dalam memilih catering apa yang menjadi pertimbangan anda?	Yang jadi pertimbangan rasanya dan harganya, soalnya kan menyangkut makanan jadi rasanya kemudian harganya karena ya tau anak kosan kan
	Apakah dalam memilih catering harian anda memperhatikan menunya?	iya, memperhatikan menu yang cocok ada nasi ada lauk ada sayur
	Apabila anda diberi kebebasan dalam memesan catering dan terdapat menu yang tidak cocok, apakah anda tetap memesan menu pada hari itu atau tidak memesan menu tersebut?	ya aku gak ambil sih aku bakal nukerin ke hari lain
	apakah dalam penentuan menu anda menghindari bahan masakan tertentu? dikarenakan alergi misalnya	gak ada sih gak ada alergi kalau aku makan juga gampang sih gak terlalu milih-milih.

Penggunaan kupon	<p>Bagaimana menurut anda apabila pemesanan katering harian berbasis kupon (1 kupon = 1x makan)?</p> <p>Oleh karena itu, anda diberi kebebasan dalam waktu penggunaan kupon tersebut untuk memesan katering</p>	<p>menurut aku bagus sih, bisa flexible gitu waktunya, kadang kita kan pengen pesen katering kadang kita juga pengen makan yang lain gitu</p>
Pengaruh menu dalam katering	<p>Apabila terdapat menu untuk melihat riwayat penggunaan kupon dan melihat sisa kupon yg anda miliki, apakah menu tersebut akan berguna bagi anda?</p>	<p>iya berguna banget soalnya kan ya emang kita harus tau ada berapa gitu kupon yang kita pegang, jadi ya memang harus ada catetan itu</p>

Pertanyaan		Jawaban responden 8 – Wildan Oktavian
Pertimbangan memilih katering  Pengaruh menu dalam katering	Dalam memilih katering apa yang menjadi pertimbangan anda?	Yang pertama itu pasti harga terus kelengkapan menu sama tampilan review makanannya itu menarik atau gk, mungkin 3 itu sih yg jadi pertimbangan
	Apakah dalam memilih katering harian anda memperhatikan menu?	kalau misalkan katering harian cari yang memenuhi gizi jadi cari menu yang seimbang
	Apabila anda diberi kebebasan dalam memesan katering dan terdapat menu yang tidak cocok, apakah anda tetap memesan menu pada	sebenarnya tergantung sih, tapi kemungkinan besar kalau nggk cocok gak ambil sih



	hari itu atau tidak memesan menu tersebut?	
	apakah dalam penentuan menu anda menghindari bahan masakan tertentu? dikarenakan alergi misalnya	kalau secara pribadi aku gk punya alergi sih, lebih kearah aku gk suka pedes sih jadi lebih memilih yang gk pedes
Penggunaan kupon	Bagaimana menurut anda apabila pemesanan katering harian berbasis kupon (1 kupon = 1x makan)? Oleh karena itu, anda diberi kebebasan dalam waktu penggunaan kupon tersebut untuk memesan katering	menurut pengalamanku aku biasanya pesen langsung seminggu gitu sih, tapi kalau misalkan gk rutin kupon itu bakal berguna banget sih
Pengaruh menu dalam katering	Apabila terdapat menu untuk melihat riwayat penggunaan kupon dan melihat sisa kupon yg anda miliki, apakah menu tersebut akan berguna bagi anda?	itu boleh sih sebagai pengingat kan kupon online itu saya sering lupa

Pertanyaan		Jawaban responden 9 – Ilham Dwi Muchlisson
Pertimbangan memilih katering Pengaruh menu dalam katering	Dalam memilih katering apa yang menjadi pertimbangan anda?	Yang pertama yang saya perhatikan harga lalu dari segi gizi bisa dilihat komposisi bahannya, mungkin dari segi itu sih dari rekomendasi yang diandalkan apa atau menurut orang-orang enak

	Apakah dalam memilih katering harian anda memperhatikan menunya?	memperhatikan menunya jelas, lalu untuk menentukan menunya saya melihat komposisi bahannya dan dari segi gambar enak atau gk gitu
	Apabila anda diberi kebebasan dalam memesan katering dan terdapat menu yang tidak cocok, apakah anda tetap memesan menu pada hari itu atau tidak memesan menu tersebut?	mungkin kalau diberi kebebasan saya milih gak ambil sih kalau memang bisa
	apakah dalam penentuan menu anda menghindari bahan masakan tertentu? dikarenakan alergi misalnya	gk sih saya gak ada alergi atau gk suka makanan tertentu kalau pun ada saya masih bisa mentolerirnya. Mungkin ada beberapa sayur tertentu sih dari baunya gitu
Penggunaan kupon	Bagaimana menurut anda apabila pemesanan katering harian berbasis kupon (1 kupon = 1x makan)? Oleh karena itu, anda diberi kebebasan dalam waktu penggunaan kupon tersebut untuk memesan katering	gak masalah sih, jadi dari awal sebelum membeli kupon aku bisa liat jenis makanannya dulu gitu



Pengaruh menu dalam catering	Apabila terdapat menu untuk melihat riwayat penggunaan kupon dan melihat sisa kupon yg anda miliki, apakah menu tersebut akan berguna bagi anda?	menurut saya sangat berguna sih dari yg bisa liat sisa kupon kita sisa berapa gitu, sama riwayat bisa buat ngevaluasi gitu jadi sebulan butuh berapa gitu
------------------------------	--	---

Pertanyaan		Jawaban responden 10 – M. Haekal F.
Pertimbangan memilih catering Pengaruh menu dalam catering	Dalam memilih catering apa yang menjadi pertimbangan anda?	Yang pertama itu mungkin lauknya jumlah prosinya sama harganya sih, mungkin itu aja sih
	Apakah dalam memilih catering harian anda memperhatikan menunya?	ya menunya itu saya memperhatikan ya, misal hari ini saya makan ini nah selanjutnya saya pengen menu yang lain, biar gak monoton gitu
	Apabila anda diberi kebebasan dalam memesan catering dan terdapat menu yang tidak cocok, apakah anda tetap memesan menu pada hari itu atau tidak memesan menu tersebut?	kalau gak cocok gak suka sama lauknya saya gak ambil atau kalau bisa gak pakai lauk tertentu gitu
	apakah dalam penentuan menu anda menghindari bahan masakan tertentu? dikarenakan alergi misalnya	iya, saya menghindari makanan tertentu, misalnya saya gak suka makan hati

Penggunaan kupon	Bagaimana menurut anda apabila pemesanan katering harian berbasis kupon (1 kupon = 1x makan)? Oleh karena itu, anda diberi kebebasan dalam waktu penggunaan kupon tersebut untuk memesan katering	kalau sistem ini bagus ya, tapi mungkin yang jadi pertimbangan saya itu kapan kadaluarsa
Pengaruh menu dalam katering	Apabila terdapat menu untuk melihat riwayat penggunaan kupon dan melihat sisa kupon yg anda miliki, apakah menu tersebut akan berguna bagi anda?	yang pasti berguna ya apalagi bisa lihat jumlah sisa kupon kalau belinya banyak kan, pasti bakal berguna. Untuk riwayat kupon berguna juga mungkin kepa ke kalau kemarin lupa makan apa

Pertanyaan		Jawaban responden 11 – Krisna Eka Putra
Pertimbangan memilih katering Pengaruh menu dalam katering	Dalam memilih katering apa yang menjadi pertimbangan anda?	ee yang jadi pertimbangan ya mungkin yang pertama itu harga dulu kemudian apakah dia available di jam-jam tertentu, trus menu misal aku alergi kacang tanah gitu
	Apakah dalam memilih katering harian anda memperhatikan menu nya?	memperhatikan kaya yang udah aku bilang tadi, kemudian kalau harian menu nya itu itu terus kita bakal bosan, jadi kalau bisa kita bisa memilih rotasi menu nya
	Apabila anda diberi kebebasan dalam memesan katering dan terdapat menu yang tidak cocok, apakah anda tetap memesan menu pada	kalau misalnya boleh bebas ya gak ku ambil



	hari itu atau tidak memesan menu tersebut?	
	apakah dalam penentuan menu anda menghindari bahan masakan tertentu? dikarenakan alergi misalnya	kalau alergi kaya yang aku bilang tadi kacang tanah, kalau gk suka aku gak suka terong sama buah penutup itu gak bisa, kalau bisa kita bisa ngasih note bahanya itu penting banget
Penggunaan kupon	Bagaimana menurut anda apabila pemesanan katering harian berbasis kupon (1 kupon = 1x makan)? Oleh karena itu, anda diberi kebebasan dalam waktu penggunaan kupon tersebut untuk memesan katering	boleh sih, tapi kalau menurut aku sendiri kalau bisa kita punya kebebasan untuk melihat terlebih dahulu apa yang bisa kita dapat dari kupon itu secara flexible, bukan kupon tetap hanya untuk 1 menu
Pengaruh menu dalam katering	Apabila terdapat menu untuk melihat riwayat penggunaan kupon dan melihat sisa kupon yg anda miliki, apakah menu tersebut akan berguna bagi anda?	ya penting, katakan kalau aku beli perbulan tiap hari aku 2 kali katakan aku beli 60 kupon, kalau suatu saat aku ngecek kok sisa segini, jadi penting banget untuk mengecek penggunaan kuponnya

Pertanyaan		Jawaban responden 12 – Ivqon A.
Pertimbangan memilih katering Pengaruh menu dalam katering	Dalam memilih katering apa yang menjadi pertimbangan anda?	Harganya tentunya sebagai mahasiswa gitu ya, kemudian aku juga perlu tahu makanan apa yang dikateri
	Apakah dalam memilih katering harian anda	ya aku perlu memperhatikan menu misal aku suka ayam

	memperhatikan menunya?	
	Apabila anda diberi kebebasan dalam memesan katering dan terdapat menu yang tidak cocok, apakah anda tetap memesan menu pada hari itu atau tidak memesan menu tersebut?	kalau secara normalnya aku gk bakal ngambil, kalau misalnya aku lagi bener bener butuh makan aku bakal tetep ambil
	apakah dalam penentuan menu anda menghindari bahan masakan tertentu? dikarenakan alergi misalnya	aku gk ada alergi sebenarnya, lebih ke kalau bisa sih menu yang sesuai dari pada gk kemakan
Penggunaan kupon	Bagaimana menurut anda apabila pemesanan katering harian berbasis kupon (1 kupon = 1x makan)? Oleh karena itu, anda diberi kebebasan dalam waktu penggunaan kupon tersebut untuk memesan katering	sistemnya cukup flexible ya jadi kita gak takut kalau kita lagi gak butuh makan gitu jadi gak kebuang kateringnya bisa pakai kuponnya untuk besok



Pengaruh menu  
dalam katering

Apabila terdapat  
menu untuk melihat  
riwayat penggunaan  
kupon dan melihat  
sisa kupon yg anda  
miliki, apakah menu  
tersebut akan berguna  
bagi anda?

berguna sih jadi aku bisa lihat dihari ini  
aku suka menu ini jadi bisa nge cek  
menunya dulu apa dan jika ada menu  
tersebut dilain hari aku bakal ambil



## LAMPIRAN B WAWANCARA DENGAN STAKEHOLDER

Nama : Abdul Latif  
 Jabatan : CEO Senjani kitchen  
 Lokasi : Online/Google Meet  
 Wawancara bagian 1 :

<https://drive.google.com/file/d/10LFzFyp8L8W0BEO7zpEdZBAFQOpmrXN/view?usp=sharing>



Wawancara bagian 2 :

<https://drive.google.com/file/d/14A6xUo77u5UyvsFmAOQUxayNMI3-afhb/view?usp=sharing>

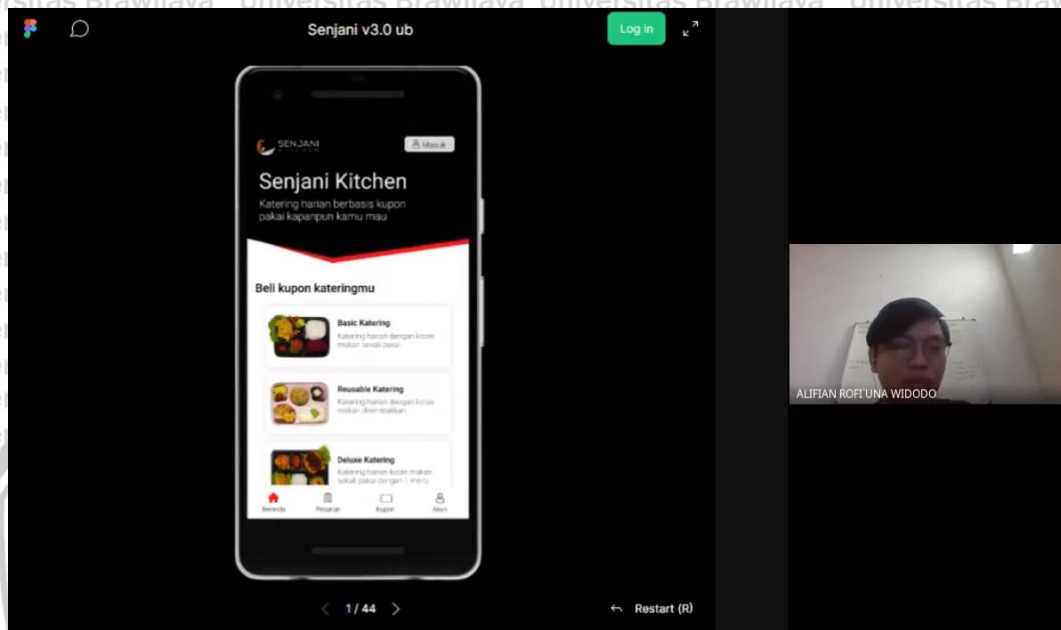




## LAMPIRAN C WAWANCARA USABILITY TESTING DESAIN SOLUSI

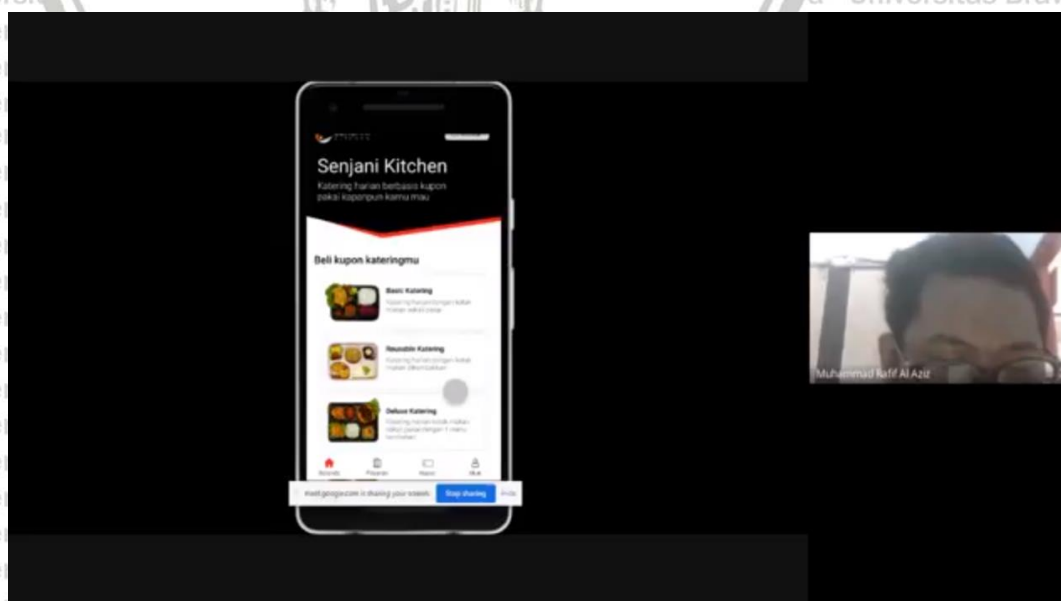
Wawancara *usability testing* desain solusi responden 1 :

<https://drive.google.com/file/d/1iuL7v1QqV1omsNDOj62XSKPCol-1sD8/view?usp=sharing>



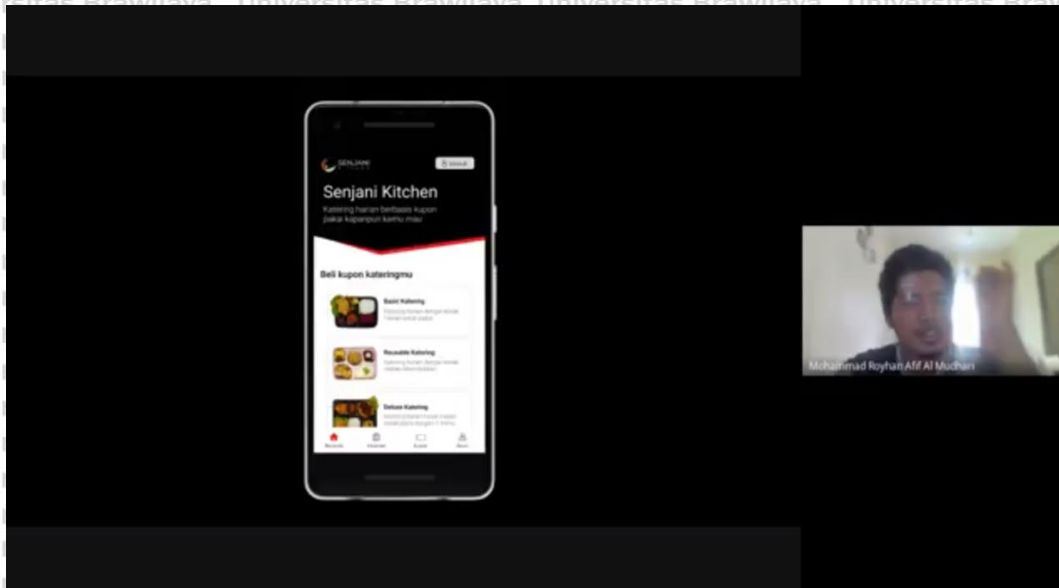
Wawancara *usability testing* desain solusi responden 2 :

<https://drive.google.com/file/d/1ZYqWLGMIu4fI7g4X1h8EIEZzPdruHiOv/view?usp=sharing>



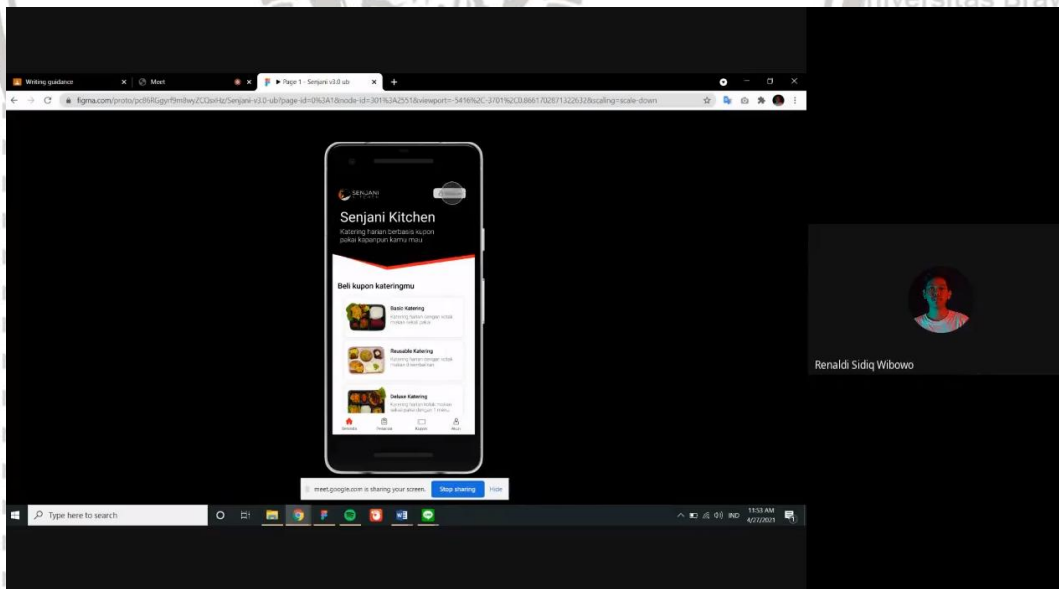
Wawancara *usability testing* desain solusi responden 3 :

[https://drive.google.com/file/d/1Tc6d4XmjhWgZCvQiRJhhLN\\_z7qNaBxb5/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Tc6d4XmjhWgZCvQiRJhhLN_z7qNaBxb5/view?usp=sharing)



Wawancara *usability testing* desain solusi responden 4 :

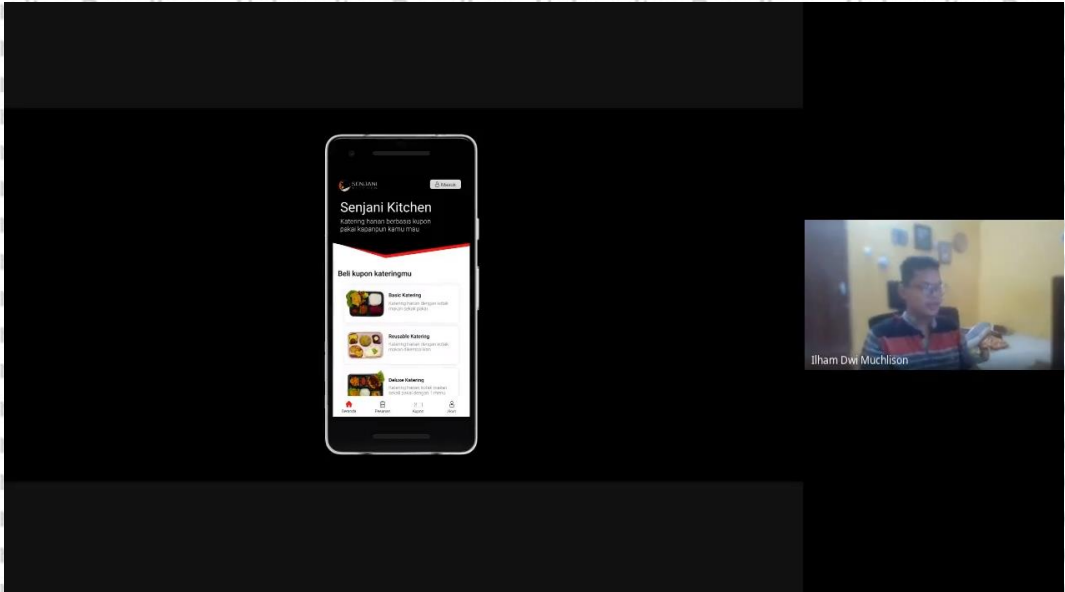
[https://drive.google.com/file/d/1UK\\_xL3Wef\\_C1n5VXwp4oU4adSnxbhLCB/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1UK_xL3Wef_C1n5VXwp4oU4adSnxbhLCB/view?usp=sharing)



Wawancara *usability testing* desain solusi responden 5 :

[https://drive.google.com/file/d/1MR6HANG\\_6Q-bMNRtb9qnY5MkX8oZyihP/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1MR6HANG_6Q-bMNRtb9qnY5MkX8oZyihP/view?usp=sharing)

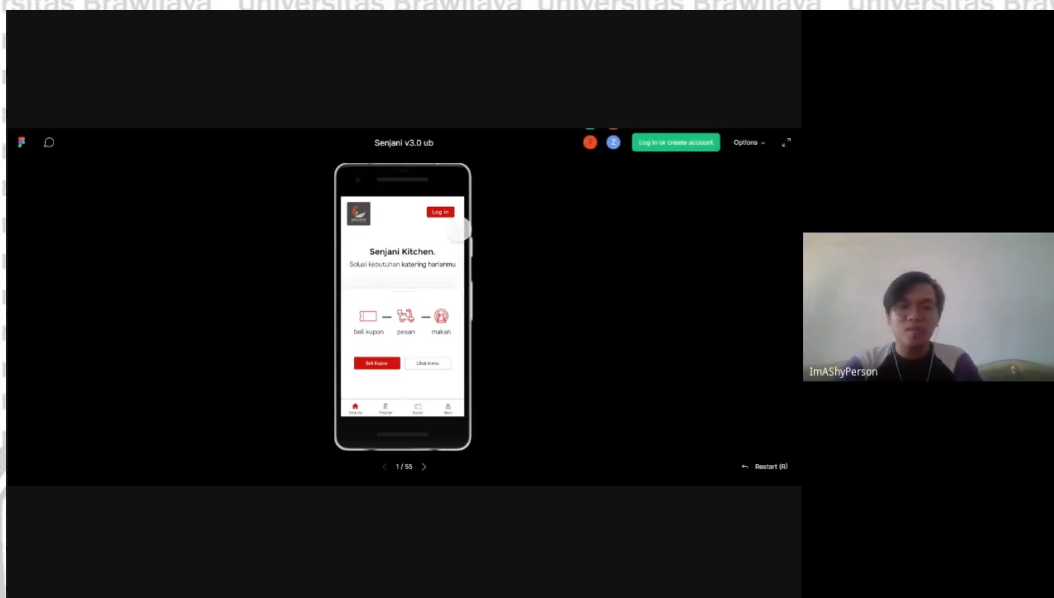




## LAMPIRAN D WAWANCARA USABILITY TESTING DESAIN PERBAIKAN

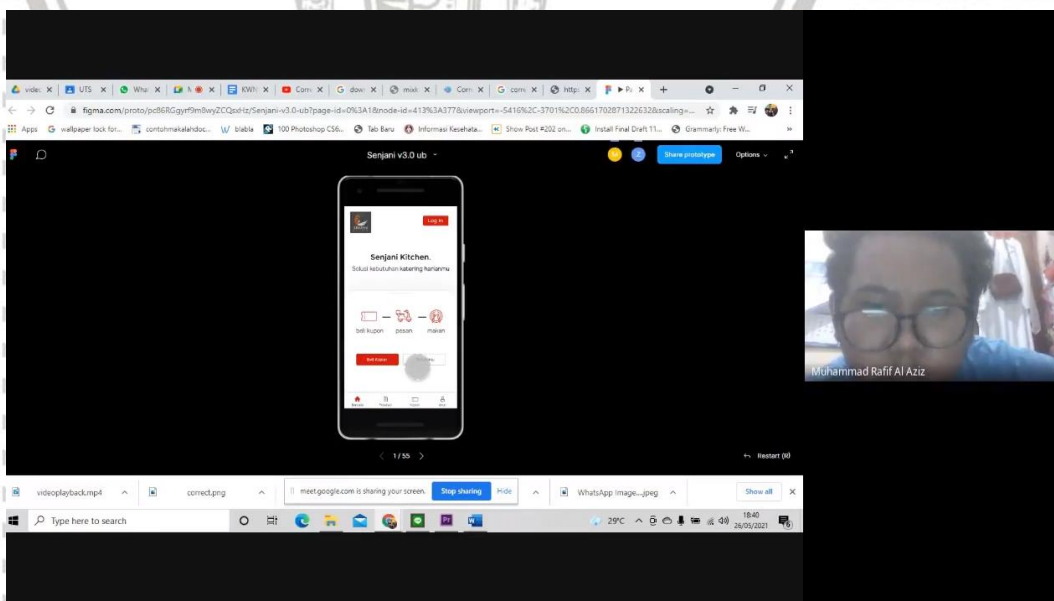
Wawancara *usability testing* desain perbaikan responden 1 :

<https://drive.google.com/file/d/1Gj6z1BnrFjI9az6xyMhqjypCUT3CoOKX/view?usp=sharing>



Wawancara *usability testing* desain perbaikan responden 2 :

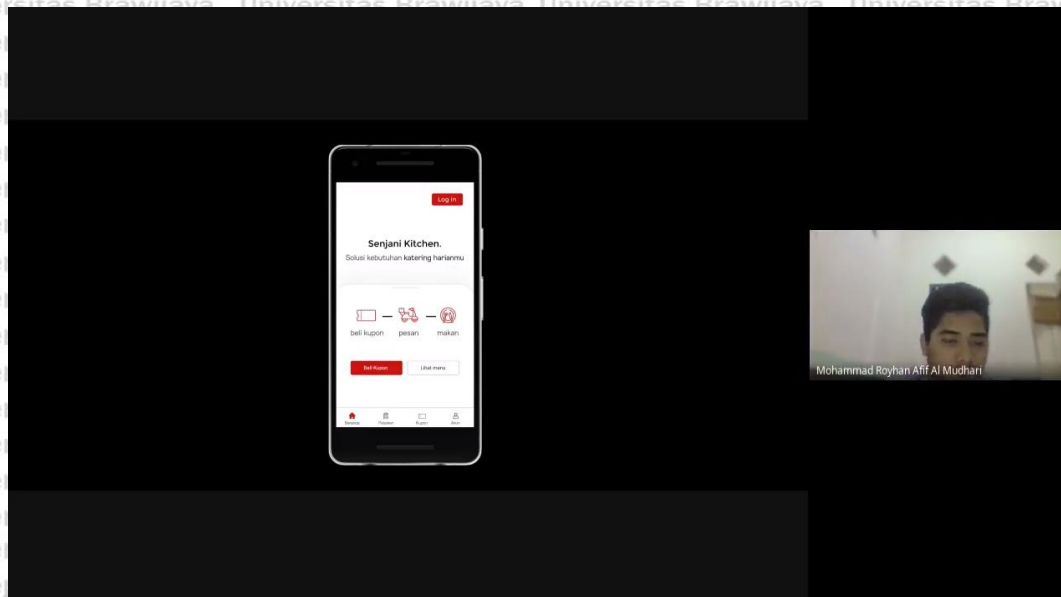
<https://drive.google.com/file/d/1Pc13TXxnwN9R7Qr-Ky-h-6Fqw0bJcecV/view?usp=sharing>





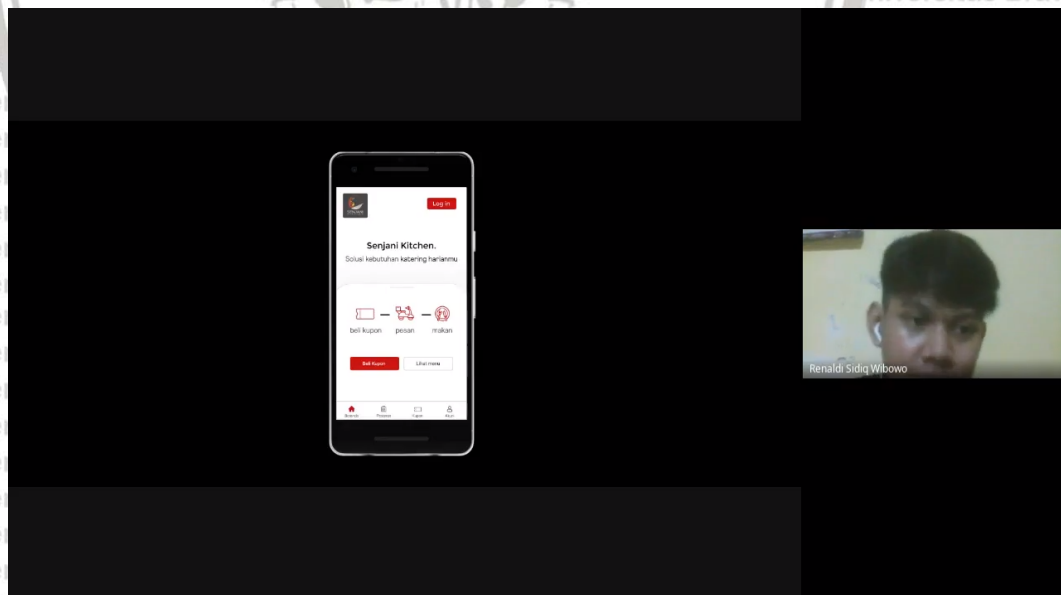
Wawancara *usability testing* desain perbaikan responden 3 :

<https://drive.google.com/file/d/1SQcNiQR0MmQJn4m8IXtBEGiU2eZ23kBZ/view?usp=sharing>



Wawancara *usability testing* desain perbaikan responden 4 :

[https://drive.google.com/file/d/1\\_qgRbvQQSqa62REf4GFILy6bW9rs7Z4i/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1_qgRbvQQSqa62REf4GFILy6bW9rs7Z4i/view?usp=sharing)



Wawancara *usability testing* desain perbaikan responden 5 :

<https://drive.google.com/file/d/1vu9RvldP4W83ZWtYwxxKDPINhtiCRnpo/view?usp=sharing>

